

$#%@&!

$@mU31 $e®√Δ+a

SERWATYZM X

SAMUEL SERWATA

RecChart

SoundtrackS

Simon SayS

$e®√Δ+YZm X

$#®%@!

$@mu3l $e®√Δ+a

NIE NA SPRZEDAŻ!

SpiS Treści:



Serwatyzm INC.
"$#®%@!"
Made in SERWATYZM

Serwatyzm.blogspot.com
Serwatyzm@gmail.com
Printed in Poland, 2017

Samuel Serwata,
Oława 55 – 200, Ul. 1 maja 26 / 8
Tel. 665 880 587, 884 610 392
Serwatyzm@gmail.com / Serwatyzm.blogspot.com

Część 1.
DZIEJE KOMIKSU

DZIEJE KOMIKSU WIDZIANE OCZAMI ĆPUNA MROKU

Dziewiąta muza znana na świecie jako komiks, w naszym kraju była chyba najbardziej poszkodowaną formą sztuki. Mimo ponad stuletniej tradycji komiksy traktowano jako nieprzedstawiające żadnych wartości lektury dla analfabetów. Uważano, że opowiadają mało wiarygodne, wręcz kretyńskie historie o superbohaterach a ich treść skierowana jest wyłącznie do dzieci.

W Stanach Zjednoczonych w latach 60-tych Joe Kubert założył szkołę tworzenia komiksu, której pierwszymi uczniami były jego dzieci, a dziś znani artyści: Andy i Adam Kubert. Pod koniec lat siedemdziesiątych, kiedy Will Eisner stworzył dzieło 'A contract with god', powstaje określenie 'powieść graficzna', które popularyzuje się wraz z utworzeniem przez wydawnictwo DC lini Vertigo. Określano tak albumy, które były powieściami liczącymi sobie ponad sto stron, stanowiącymi zamkniętą całością i nie publikowanymi wcześniej w standardowych zeszytach po 22 strony. Nazwisko Eisnera tytułuje obecnie najbardziej prestiżową nagrodę dla twórców komiksu w Stanach. Po sukcesie Eisnera na scenę amerykańską zaczęli wkraczać kolejni autorzy radykalnie zmieniający oblicze światowego komiksu, np. Frank Miller. Trzeba jednak zauważyć, że pokaźna część autorów tworzących od drugiej połowy lat osiemdziesiątych była pochodzenia europejskiego, m.in. Grant Morrison, Warren Ellis, Garth Ennis, Alan Moore. W 1990 roku angielski pisarz Neil Gaiman dostał nagrodę World Fantasy Award za 'Sen Nocy Letniej', będącej jedną z części niesamowitego 'Sandmana'.

W Europie, gdzie komiks właściwie powstał, powieści graficzne znane były przede wszystkim w Belgii. Utworzono tam Akademię dla rysowników i scenarzystów komiksowych. W 1991 roku we Francji otwarto muzeum sztuki komiksowej, zaś w połowie lat 70-tych powstał magazyn 'Metal Hurlant', założony m.in. przez Jean'a 'Moebiusa' Girauda. Komiksy na starym kontynencie wydawane są w odmiennej formie i stylistyce, żadziej jako historie w odcinkach, częściej jako powieści graficzne w albumach wyróżniających się wartością artystyczną. Świat zachodni docenił wartość artystyczną grafik i unikalnej narracji komiksu. Dziś komiks jest poważany jako wartościowa forma sztuki, którą można bez cienia wstydu obrać za pracę na zakończenie kadencji w liceach plastycznych a niektóre komiksy są lekturami na uczelniach wyższych.

Komiks w Polsce? Po wojnie nałożono na niego cenzurę, a jego rolę ograniczono do propagandy systemu. Z czasem zaczęły pojawiać się 'bezpieczne' pozycje w stylu 'Tytusa', 'Romka i A'Tomka', czy 'Kajko i Kokosza'. Przełomem był magazyn 'Relax', na łamach którego debiutowali m.in. Polch czy Rosiński. Zmiany, które przyniósł ze sobą rok 1989, nie licząc wybitnego komiksu 'Funky Koval', nie przyniosły jednak tego, czego chcielibyśmy oczekiwać. Komiksami, które miały wzięcie były adaptacje seriali, np. 'Janosika', i prozy fantastycznej – książki von Danikena. Maniera pozornej 'stylizacji', czy jak polscy autorzy wolą mówić, 'wznoszenie hołdu', wcale nie broni tych pozycji. Są one obecnie klasykami, ale jedynie z tego powodu, że na rynku nie było wówczas nic lepszego.

W Polsce pod koniec lat 80-tych, głównie za sprawą 'Fantastyki', wydawnictwa Orbita i kilku innych, można było kupić pierwsze zagraniczne komiksy. Wtedy na rynku pojawiła się bestsellerowa seria 'Thorgal' Grzegorza Rosińskiego, który będąc przegranym w rodzimym kraju, zaczął robić karierę za granicą, będąc obecnie jednym z najbardziej uznanych twórców komiksu na świecie.

Na początku lat 90-tych, w których triumfowało wydawnictwo TM-Semic próbujące skomercjalizować rynek, filia Egmontu zaczęła wydawanie magazynu 'Klub Świata Komiksu', w ramach którego sprowadzała uznane, wartościowe komiksy i powieści graficzne. Dziś jest to jedno z największych wydawnictw komiksowych w Polsce o największej różnorodności tytułów. Jego śladem poszły w kolejnych latach inne wydawnictwa często o wyraźnej koncepcji wydawniczej. W ten sposób pojawiły się np. Waneko i J. P. Fantastica, sprowadzające same mangi, a także wrocławskie wydawnictwo Mandragora i krakowski Post. Nie zabrakło też oczywiście wydawnictw

wydających rodzimych twórców. Problem w tym, że w naszym kraju nie da się wyżyć z tego rodzaju pracy na dłuższą metę.

W roku 1992 został zorganizowany pierwszy Ogólnopolski Konwent Twórców Komiksu w Łodzi, który cyklicznie odbywa się co roku a obecnie przybrał postać festiwalu międzynarodowego i rozszerzył swój zakres zainteresowania także na dziedzinę gier. Do dziś jest on najistotniejszym wydarzeniem branżowym dla wydawców, fanów i twórców, którym daje szansę na karierę, jak chociażby Jakubowi Rebelce czy Olafowi Ciszakowi.

Niestetety, polscy twórcy komiksu żadko wybijają się poza ramy naszego kraju, nie często też w jego wnętrzu. Pojawiają się równie szybko, jak szybko znikają, zostawiając po sobie kilka tytułów lub goszcząc w antologiach, które kupuje się dla ozdoby. Bardzo wielu artystów odpuszcza i przestaje tworzyć w ogóle, część tworzy jedynie dla własnej satysfakcji, inni wysyłają swoje prace, walcząc o nagrody. Wciąż przewijają się te same nazwiska, co staje się nużące, bo artyści ci na dłuższą metę nie mają zbyt wiele do zaprezentowania. Ci, którzy już zaczynają tworzyć serie, wydają je nieregularnie i w ogromnych odstępach czasu, albo w ogóle. Wygląda to tak, jakby komiks dalej był w undergroundzie. Nawet magazyny komiksowe nie mają czym specjalnie zainteresować czytelnika, a jeśli takowe się pojawiają, to jedynie lokalnie w formie zinów.

Problemem jest też wałkowanie w kółko tych samych tematów, albo oklepana fantastyka, albo żenujące parodie, slapstiki bez jakichkolwiek wartości, jak „Wilq", „Człowiek Paroovka", „Likwidator", „Jeż Jerzy" – nasza chluba narodu, z której powinniśmy być dumni. Dla odmiany mamy historyczne tematy oscylujące wokół Solidarności, II Wojny Światowej, Powstania Warszawskiego. Jacy twórcy, tacy czytelnicy. Jacy czytelnicy, taka historia. Jaka historia, taka opinia.

Żeby nie kończyć tak pesymistycznie dodam, że jest jeden wielki plus naszego rynku komiksowego. Po pierwsze w ogóle wychodzą jakiekolwiek komiksy. Po drugie na szczęście wychodzą dobre tłumaczenia komiksów zagranicznych. Powinniśmy być szczęśliwi. Niby.

Samuel Serwata

*

„NAGI LUNCH"

„Nic nie jest prawdą. Wszystko jest dozwolone"
Hassan I Sabbah

*

Powieść amerykańskiego pisarza William'a Seward'a Burroughsa, pisana w Tangerze w latach 1954-1958, a opublikowana w 1959 we Francji, jest jedną z najważniejszych książek w literaturze XX wieku. Dopiero po siedmiu latach, została ona legalnie wydana w U.S.A. W Polsce wydana tylko raz (przynajmniej o tym jednym wydaniu wiem) w 1991 roku, została zniszczona przez cenzurę i zdjęta z rynku, podobnie jak jego inne książki, jego pierwsza pół autobiograficzna powieść „Ćpun" (1953), która, nie licząc polskich „Narkotyków" S. I. Witkiewicza, była pierwszą książką na świecie, która dotykała problemów narkotyków. Jednak książka uznawana wówczas, na początku lat 50tych za powieść brukową. Podobnie było z wydaną następną powieścią „Pedał" którą sąd w Stanach określił jako „odrażające kłębowisko niewyżytej perwersji". Oraz jedną z ostatnich „Zachodnia kraina", która zdobyłem fuksem, bo w momencie gdy kupowałem w księgarni ową powieść, zostałem uprzedzony przez znajomą, że książka następnego dnia miała zostać wycofana i zdjęta z półek w całym kraju. Jaka jest tego przyczyna? Oczywiście cenzura, której podobno w kraju nie ma. Lecz co się dziwić, w Polsce nie ma całkowitej wolności i tolerancji, przecież z tego znany jest nasz kraj, prawda? Jednak nie jest to odosobniony przypadek; dla przykładu książka Hunter'a S. Thompson'a „Lęk i odraza w Las Vegas" została wydana pierwszy raz po ponad 40 latach! A adaptacja tego filmu z Johnny'm Depp'em, jednego z Monty Pythonów,

Terry'ego Gilliam'a „Las Vegas Parano" (który to film uważam za najdoskonalszą adaptację filmową jaka kiedykolwiek powstała), gdy wchodziła na rynek, to z dużą, czerwoną pieczątką zasłaniającą pół okładki „Uwaga! Film dozwolony od 21lat!". Oczywiście nie chodziło tu o samo pojęcie narkotyzowania się czy motywów lub nawet (o zgrozo!) dowcipów o homoseksualistach (do których osobiście nie mam póki żaden z nich nie będzie mnie dotykał swoją miłosną pałeczką szczęścia). Chodziło o niemoralność i sam fakt, że po narkotykach można się dobrze bawić, a często są one źródłem inspiracji dla całej armii artystów. Jednak niestety, ale pogląd na sprawę w Polsce i nie tylko, wykrystalizowany takimi pozycjami jak „My, dzieci z dworca Zoo" lub „Pamiętnik narkomanki" ugruntowały mylne zdanie nie co do narkotyków, ale krzywdzą właśnie tak ważnych autorów jak Burroughs, któremu zawdzięczamy przeniesienie surrealizmu na słowo pisane i przedstawiane w jego dziełach halucynogennego rozpadu rzeczywistości.

Książka jest składowiskiem luźno ze sobą powiązanych, czysto metaforycznie urywków narkotycznych wizji, których ulegał Burroughs, należący w latach 50tych do grona amerykańskiego nurtu wolnej, spontanicznej prozy wymyślonej przez guru beatników, Jack'a Kerouaca autora „W drodze". Jednak oby dwóch autorów, podobnie jak innych Carl'a Saolomona, Allen'a Ginsberga autora „Skowytu", jest jak na lekarstwo. Jedynym beatnikem którego ponad tuzin książek został opublikowanych przez Noir Sur Blanc, jest Charles Bukowski, nie ćpun lecz alkoholik. Alkoholicy są oczywiście w porządku w oczach przeciętnego Polaka pożywiającego się lub będącym w ciąży z telewizorem.

Sama postać William'a jest szeroko znana w świadku sztuki awangardowej. Często był zapraszany do filmu, chociażby „Drugstore cowboy" Gus'a Van Sant'a, na płyty i performance Laurie Anderson, czy też współpracował z Tom'em Waits'em, nagrywającym muzykę do jego przedstawienia „The Black Rider" u kresu jego życia. Ciekawostkami jest to, że to właśnie W. S. Burroughs jest autorem określenia stylu muzycznego „Heavy Metal". Brytyjska grupa psychodeliczna The Soft Machine, zaczerpnęła swoją nazwę od tytułu jednej z jego książek, a także tytuł filmu Ridley'a Scott'a „Bladerunner" jest właśnie jego dziełem. Burroughs przewodniczył także wyprawie mającej odnaleźć narkotyk Yage, zawierającej najsilniejszy naturalny psychodelik DMT, o której to wyprawie, także nie publikowanej w Polsce, opisał w książce „In search of Yage".

Nielinearna fabuła, zmiana narratora, wyklucza jakiekolwiek streszczenie treści. Wszystko dzieje się w miejscu zwanym Interzone. Nie ma tu ciągłości akcji, a zdarzenia zmieniają się jak w kalejdoskopie. Książkę otwiera scena ucieczka Williama Lee, alter ego autora, przed policją. Opisana stylem łączącym lapidarność i dosadność brukowego słowa z poetyką surrealistycznej wypowiedzi, zdarzenia prowadzą do siedziby doktora Benway'a w Meksyku, psychopatycznego doktora, który znęcającego się psychicznie i fizycznie nad swoimi pacjentami.

Podczas wydania pierwszy raz powieści w Stanach Zjednoczonych książka przez realistyczne, obsceniczne opisy, wywołała skandal, co nie przeszkodziło w przeniesieniu jej, w 1991 roku na ekran kinowy przez David'a Cronenberg'a, do którego to filmu Burroughs osobiście pisał scenariusz, który bazuje też na innych jego książkach min. Nova Express, których wydał dość sporo, a które tylko cztery zagościły na polskim rynku. W latach 60tych, „Nagi Lunch" obok „Władcy Pierścieni" Tolkien'a była najważniejszą pozycją pośród hipisów.

Tą pozycje powinien przeczytać każdy, kto umie czytać ze zrozumieniem. Rzecz obowiązkowa. Jeśli oczywiści gdzieś ją znajdziecie.

TETSUO: THE IRON MAN

Shinya Tsukamoto, japoński reżyser, aktor i producent jest jedną z najważniejszych ikon undergroundowej sztuki filmowej, nie tylko w samej Japonii, ale na całym świecie. Głównie przez jego pełnometrażowy debiut *Tetsuo*, który, mimo iż nie zgarnął żadnych nagród, zapoczątkował nowy rodzaj kręcenia, który pojawi się w bardziej skomercjalizowanej formie dopiero w drugiej połowie lat 90-tych. Niestety. Film trwa zaledwie 67 minut, jednak intensywność, zagadkowość i oniryczność, które cechują to dzieło, często porównywane do dzieła David'a Lynch'a *Eraserhead* (Głowa do wycierania) oraz do wczesnych videoartów muzycznej grupy The Residents, sprawia, że

po seansie umysł widza jest jak po terapii wstrząsowej, po której nie można przez dłuższą chwilę dojść do siebie.

Tsukamoto nakręcił swój pierwszy film mając zaledwie 14 lat, a w 1986 roku założył „Kaiju Theater" (Teatr Morskiego Potwora), w którym realizował filmy krótkometrażowe i spektakle. Z ową grupą zrealizował nie tylko *Tetsuo*, lecz prawie wszystkie swoje filmy. Często można przeczytać, że jego dzieła są wypełnione przemocą, lecz nie jest to do końca prawdą. Jego filmy skupiają się głównie na opowiadaniu określonej historii, gdzie głównym narratorem jest obraz prowadzący widza przez zdeformowane i wyjęte ze snu schizofrenika światy. Zdarzają się akty przemocy, jednak nigdy nie są one bezpodstawne dla treści, a jeśli nawet, to są artystycznie pięknymi scenami, nastawionymi nie na samą przemoc, ile na ukazanie określonej sceny w odmienny sposób niż inni reżyserzy.

Ten niskobudżetowy, czarno biały, eksperymentalny film utrzymany w industrialnym, surrealistycznym klimacie stał się już kultową pozycją kina niezależnego. Pierwowzorem tego filmu był jego trzeci film, krótki metraż *Futsu Saizu No Kajin* (Fantom standardowego rozmiaru) z 1986 roku. W 1993 roku, powstała bardziej dopracowana i niestety kolorowa, kontynuacja tego filmu pt: *Tetsuo: The Body Hammer* a w 2009 kolejna odsłona *Tetsuo: The Bullet Man*, za który został nominowany do nagrody

Złoty Lew. *Tetsuo* ma w zasadzie proste założenia. Jest to surrealistyczna historia o młodym mężczyźnie, który zarażony czymś w rodzaju wirusa, przemienia się w metalowe monstrum. Dialogów w filmie praktycznie nie ma. Całość jest metaforyczną, nie pozbawioną elementów kina gore i komediowych zabiegów, mieszaniną horroru, cyberpunk'u oraz typowych filmów o potworach. Mimo prostego pomysłu, widz może odczytać ten film na bardzo wiele sposób. Dla ludzi pozbawionych wyobraźni będzie jednak nudny i niezrozumiały. Gdy obejrzałem ten film pierwszy raz jakieś sześć lat temu, wgniótł mnie w fotel, i robi to za każdym razem. Niesamowite, niezwykle inspirujące dzieło.

Niezmiernie żałuję, że film ten, jak i sam reżyser, nie jest popularny w naszym kraju. Ja oglądałem wszystkie (prawie) jego filmy. Cechuje je charakterystyczne kręcenie i skupienie na niesamowitych pomysłach i zdjęciach. Jego filmy są mroczne, lecz horrorami nie są, co więcej, każdy jest, pomimo swojego, określonego stylu, na swój sposób inny. W każdym ze swoich dzieł Tsukamoto podejmuje zupełnie odmienną tematykę i stosuje zupełnie odmienną stylistykę. Nigdy nie zawiodłem się na jego twórczości. Każdy z jego kolejnych filmów jest wydarzeniem, ale zdecydowanie nie przeznaczonym na komercyjny rynek.

Inne filmy Tsukamoto, które polecam: *Tokyo fist*, *Snake of june*, *Vital*, *Nightmare detective*, *Haze*, *Soseiji*, *Bullet Ballet*,*Hiruko: The Goblin*.

Samuel Serwata / serwatyzm@gmail.com

Peur(s) du Noir

Film *Strach(y) w ciemności*, bo tak brzmi oficjalnie przetłumaczony tytuł tej pełnometrażowej francuskiej animacji, nie zyskał sobie sławy ani w Polsce, ani na świecie. Tytuł znany jest jedynie zagorzałym fanom animacji a przede wszystkim komiksu. O produkcji było głośno do momentu, aż wyszła. Potem, po niespełna pięciu latach, niemal odeszła w zapomnienie, pozostawiając po sobie tylko rozczarowanie, które według mnie jest bezpodstawne, bo animacja jest niesamowita.

Film ten jest zbiorem sześciu animacji, za które odpowiadają francuscy wybitni graficy komiksowi, Blutch, Marie Caillou, Pierre Di Sciullo, Lorenzo Mattotti, Richard McGuire, oraz Charles Burns. Dla francuskich twórców komiksów i animacji cechą charakterystyczną jest niezwykle schludna realizacja i skupienie na walorach estetyczno-artystycznych. Ich charakterystyczne style, całkowicie odmienne, dają nam oszczędnie zrobione, czarnobiałe i co widać wyraźnie, wykonywane klasycznymi metodami, animacje. Są to horrory czy raczej opowieści grozy odbiegające trochę w stronę dramatu, a momentami zahaczające o absurdalną komedię. Duży nacisk został położony na budowanie klimatu poprzez dźwięki, samej ścieżki muzycznej jest tu niewiele. Animacja jest wyciszona. Nie ma tu amerykańskiej maniery, gdzie cały

czas leci soundtrack a gdy nastaje chwila napięcia, widz nagle dostaje po uszach decybelami, które zwalają go z fotela zamiast samej akcji. Tutaj widz nie zostaje przestraszony nagle, lecz włosy stają mu dęba powoli a główne źródło grozy płynie z samego obrazowania. Zabieg ten przywodzi na myśl niemieckie kino impresjonistyczne w stylu Robert'a Wiene czy Murnau'a. Cenię sobie oryginalność francuzów. Nie wpłynął na nich, ani japoński ani amerykański styl kręcenia filmów. Napięcie budowane jest stopniowo. Historie zaczynają się jak zwykła opowieść, całkowicie osadzona w rzeczywistości, po czym spokojnie płynąc, przekształca się w mroczną i zupełnie odrealnioną sytuację, dla której głównymi inspiracjami są fobie oraz senne koszmary rodem z dzieł klasycznych surrealistów. Wyczuć tu także można subtelne nawiązania. Np. w historii o studencie, który podczas spaceru znajduje dużego konika polnego, którego zamyka w słoiku, czujemy nawiązanie do *Przemian* Franz'a Kafki. Owad gryzie pewną dziewczynę a jej ciało zaczyna mutować w to, co ją ugryzło. Nie miejsce tu jednak na streszczenia.

Na koniec chciałbym zatrzymać się przy Amerykaninie Charles'ie Burns'ie, do którego należy najdłuższa sekwencja filmowa. Ten światowej sławy grafik, którego kreska nieporównywalna jest do żadnej innej, znany jest z albumów *El Borbah* (wydany także w Polsce w ograniczonym nakładzie) oraz *Black Hole*, a także z projektu okładki do kilku płyt, min. The Residents – *Freak show*, do której powstał komiks z jego pracami. Jego grafiki można podziwiać w Muzeum Sztuki Komiksowej w Angolume we Francji (to muzeum, założone w 1991, zmieniło pogląd na sprawę komiksu, który właśnie wtedy został uznany za gatunek sztuki).

Z pozycją *PEUR(S) DU NOIR* jest tak: albo się spodoba albo nie. Nie ma tu w zasadzie nic nowego, czego doświadczony widz nie widział już wcześniej. Całość ma jednak niesamowitą przyciągającą siłę, która czyni z tej pozycji ważne dzieło.

Samuel Serwata
serwatyzm@gmail.com

*

Część 2.
RECENZJE KOMIKSÓW

TRANSMETROPOLITAN I – Powrót na ulicę

„Na jakiejś cholernej górze. Więc ten debilny, gburowaty, skurwiały wydawca dzwoni do mnie i mówi: Czy słowo kontrakt coś dla ciebie znaczy, Jeruzalem?”

Pomijając wstęp napisany przez Garth'a Ennis'a, tymi właśnie słowami zaczyna się ta amerykańska post - cyberpunkowa, wypełniona czarnym humorem, powieść graficzna. Stworzona została przez brytyjskiego scenarzystę Warren'a Ellis'a, oraz rysownika Darick'a Robertson'a. Seria publikowana była w latach 1997-2002 przez DC Comics i została zamknięta w dziesięciu tomach liczących sobie 60 zeszytów. W Polsce pierwsze trzy albumy: „Powrót na ulicę”, „Żądza życia” (podzielony, jak to zwykle bywa przez niezrozumiałą dla mnie manierę polskich wydawców, na dwie części) oraz „Rok drania”, zostały wydane w 2002 roku przez nieistniejące już (niestety) wrocławskie wydawnictwo Mandragora. Niestety pierwsze dwa mają minus w postaci wydań klejonych, które nie przetrzymują próby czasu (jak w zasadzie wszystkie wydania klejone tego wydawnictwa). Wznowienie w postaci wydań kolekcjonerskich, jak i ostatni wydany album naprawiają ten błąd. Kolejnym niedociągnięciem wydania polskiego, jakie wpadły mi w ręce, jest brak tekstu w ramkach w których powinna znaleźć się narracja bohatera w niektórych egzemplarzach. To naprawdę wkurza, zwłaszcza w przypadku, kiedy sprzedawca odmawia reklamacji danego produktu tłumacząc się, że jeśli wydanie nie jest uszkodzone przez sklep, tylko jest ewidentnym błędem wydawcy, powinienem się skontaktować i zareklamować egzemplarz u niego.

Kolejnym plusem jest tłumaczenie Orkinaugorze, najlepszego, wg mnie, tłumacza wszelkich komiksów wydawnictwa Mandragora. Jego tłumaczenia są najrzetelniejsze względem oryginału, mimo faktu, że fani zarzucali mu ową nierzetelność względem komiksu Spawn, do którego tłumaczenia Arka Wróblewskiego z TM – Semic czytelnicy byli przyzwyczajeni. Nie popełnia on przede wszystkim błędu, znanego chyba każdemu, który jest nadawanie tytułom nowych odpowiedników (jak np. „Elektroniczny morderca” zamiast „Terminator” jak to miało miejsce w latach 80tych w polskich kinach.)

Warren znany jest głównie z poruszania trudnej tematyki społecznej. W tej historii widać najlepiej jadowite podejście do człowieka, wszakże przyszłości, lecz wciąż aktualnego, pełnego wad i przeciwności. Autor pokazuje nam świat w którym nasze wady zamiast zostać odrzucone, stały się jeszcze bardziej wyraziste, będąc kluczowym motorem działań bohaterów, przez niego, opisywanych. Najlepiej precyzuje to opis na tylnej stronie okładki, zaczerpnięty z opinii wydanej przez szanowany amerykański magazyn komiksowy „Wizard”, który widnieje na drugiej części albumu „Żądza życia”:
„Transmetropolitan ukazuje baśniowy i wspaniały, a jednocześnie obłąkany świat, w którym – i jest to pewne jak cholera – nie chcielibyśmy żyć… ale który chcielibyśmy odwiedzać… i to w każdej wolnej chwili.”

Zazwyczaj Warren'a pisze typowe historie o super-bohaterach w za ciasnych trykotach pod którymi nie ma miejsca na genitalia. Stworzył min. The Authority, Planetary, Wolverine itp. Jednak nawet tego rodzaju historie były, przez umysł pisarza, sukcesywnie niszczone i wyśmiewane lub dotykały – jak wiele innych pozycji komiksowych lat 90tych - ludzkiej strony super-bohaterów; Gdy jakaś seria została przejmowana lub przez niego tworzona, robił to po mistrzowsku, tworząc lub reaktywując kanony dawno utartych schematów, przekształcając w inteligentną rozrywkę dla masowego odbiorcy.

Książka opowiada o cynicznym dziennikarzu, Pająku Jeruzalem pokręconym draniu, który złazi z gór i wraca do miasta przyszłości po pięciu latach, by napisać dwie zaległe książki. Znajduje dilera, od którego załatwia coś co pozwoli mu myśleć oraz przygarnia dwugłowego kota palącego ruskie bez filtra. Podejmuje pracę w gazecie pisząc artykuły w kolumnie „Tego nienawidzę” gdzie jego pierwszym tematem staje się stary kumpel Pająka, Fred Chrystus – broniący prawa do zmiany gatunku z ludzkiego na rasę kosmiczną zwaną Tranzientami. Pająk swoimi felietonami celnie

puentuje obecne wydarzenia, zmuszając ludzi do myślenia i zmuszenia ich do działania, jak i zastanowieniu się nad samym sobą. Staje przeciwko tym, który przechodzą obojętnie obok widocznego problemu, co doprowadza to nieraz albo do bijatyki albo innego rodzaju skandalu. Każda kolejna historia jest prowadzona narracją Pająka, a jednocześnie staje się kolejnym felietonem przepełnionym jego jadowitymi spostrzeżeniami odnośnie ludzi zamieszkujących miasto przyszłości. Styl pisarski bohatera przypomina trochę teksty pisane przez Huntera S. Thompsona w stylu gonzo. Jednak autor nie kryje się z tym i na jednej z plansz pierwszego albumu widać w stercie książek właśnie ten tytuł.
Komiks jest wypełniony błyskotliwymi tekstami i czarnym, cynicznym humorem. Opowiada o nienawiści do własnego gatunku, cofającego się w rozwoju. Jest tu ukazany cudowny i paranoiczny świat, w którym nie ma ani „ładnych" rzeczy, ani „miłych" ludzi. Warren im nie ufa. Ci wzbudzają u niego podejrzenia.

Nie kryję się z fascynacją tego dzieła, jednak żałuję, że tego rodzaju pozycji wyszło spod pióra Warren'a zdecydowanie zbyt mało. Dodatkowym plusem tego komiksu są wspaniałe grafiki Daricka Robertsona, rysującego kilka lat później min. serię Punisher: Born, wydaną również przez Mandragorę, ze scenariuszem autora wstępu, Gartha Ennisa, którego Warren wydaje się doskonale znać, a którego rewelacyjny Kaznodzieja w tym samym roku nakładem Egmontu zagościł na półkach księgarń i empików całej polski.
Pozycja zdecydowanie dla dorosłego czytelnika. Gorąco polecam.

Na koniec oddaję głos Pająkowi piszącego na dachu budynku na żywo obserwując scenę rozruchów:
„(…) Widzę zupełnie nieuzbrojonego Tranzienta ze zwisającą skórą z twarzy i trzech wciąż okładających go gliniarzy. Jeden z nich doprowadza swojego członka do wzwodu. Przykro mi. Czy to jest dla was zbyt drastyczny obraz, czy za dużo w tym prawdy? Pierdolcie się. Gdyby komukolwiek w tym zasrany mieście by zależało na prawdzie, coś takiego nie miałoby miejsca."

BATMAN – ZABÓJCZY ŻART

„Batman: Zabójczy żart" to 64-stronicowa powieść graficzna pierwotnie wydana w DC Comics w 1988 roku. W Polsce pojawiła się po raz pierwszy w 1991 nakładem wydawnictwa TM - Semic. W marcu tego roku wydawnictwo Egmont Polska – w ramach Klubu Świata Komiksu – wypuściło wznowienie tego klasyka gatunku, na które trzeba było czekać ponad dziesięć lat. Samo wznowienie tego tytułu na polskim rynku jest swoistą rzadkością i wyraźnie w ten sposób określa zarówno wartość tego tytułu jak i samej zawartości.

Rewelacyjne wydanie, w twardej oprawie, na papierze kredowym, w nowych kolorach zgodnych z autorską wizją Briana Bollanda. Nie muszę chyba dodawać, że wydanie to znacząco przewyższa jakość i formę pierwotnego polskiego wydania, którego papier wydanej wersji przez TM – Semic było lepszą odmianą papieru toaletowego. Dodatkowo, treść nowego wydania została wzbogacona o 20 stron. Sama cena - 45 zł - nie przeszkodziła, mimo wszystko, wyczerpać nakładu już po pięciu miesiącach.

Historia komiksu jest nam dobrze znana. Przypomnimy ją zatem jedynie szkicowo. „Zabójczy Żart" opowiada historię zwykłego człowieka, który przez pecha – jeden zły dzień – staje się nieobliczalnym szaleńcem – Jokerem, istnym wcieleniem anarchii . Akcja komiksu rozpoczyna się od kolejnej ucieczki Jokera z zakładu Arkham, za którym w pościg wyrusza Człowiek Nietoperz. Po postrzeleniu przez niego córki komisarza Jima Gordona, Joker porywa komisarza do opuszczonego wesołego miasteczka (na którego pomyśle wzorowano późniejszą animację pełnometrażową: „Batman: Maska Batmana") by doprowadzić go do szaleństwa. Chce w ten sposób udowodnić Gordonowi – jak i Batmanowi – że szaleńcem może stać się każdy: jednocześnie usprawiedliwiając w ten sposób samego siebie. W międzyczasie poznajemy w retrospekcjach życie Jokera, jawiącego się jako zupełnie odmienna postać – strachliwa i niepewna siebie. Zachęcony łatwym zarobkiem podejmuje się nielegalnej roboty, będącej początkiem biografii Jokera, której finał okazuje się dosłownie zabójczy.

Za scenariusz odpowiedzialny jest legendarny scenarzysta Alan Moore, znany z takich dzieł jak: „Strażnicy”, „V jak Vendetta”, „Z piekła rodem” czy „Liga Niezwykłych dżentelmenów”, które kolejno doczekały się adaptacji filmowych. Pod koniec lat 80-tych Alan Moore, u boku Franka Millera, był jednym z czołowych twórców tworzących nową jakość komiksu super-bohaterskiego. Kładł on podwaliny dla gatunku który, z początkiem lat 90-tych zaczął rozwijać się w zupełnie nowym kierunku, tworząc rozbudowane powieści graficzne. Moore pchnął w znaną od 1939 roku postać świeżość, przekształcając Batmana w Mrocznego Rycerza. To właśnie dzięki temu tytułowi, oraz między innymi serii „Powrót Mrocznego Rycerza” Millera, postać Batmana zyskiwać zaczęła coraz większe zainteresowanie. Było ono tak wielkie, że wkrótce trafił na ekrany kin Batman Tima Burtona z Michaelem Keatonem w roli głównej. W następnych latach pojawiła się animowana seria telewizyjna oraz kolejne części przeniesione na duży ekran, zarówno fabularne, jak i te animowane. Od tamtego czasu postać Batmana cieszy się niesłabnącą popularnością zyskując sobie coraz liczniejszą ilość gorących zwolenników, aż do teraz. Inspirował się tym tytułem chociażby Christopher Nolan, odpowiedzialny za ostatnie trzy kinowe wersje Batmana która, ostatnia część, weszła na ekrany kin w tym roku.

Ostatecznie „Zabójczy Żart” jest bardziej dziełem rysownika Briana Bollanda tworzącego liczne okładki oraz historie min.: „Wonder Woman”, „Green Arrow”, „Tank Girl” oraz „Judge Dredd” (ulubiona postać autora, którą rysuje najchętniej) niż Alana Moore’a. To właśnie Bolland zaproponował pomysł narysowania tej historii, sam wybierając scenarzystę. Niestety Moore od dziesięciu lat, po kłótni z DC Comics, nie utrzymuje kontaktu z żadnym artystą współpracującym z nim w tamtym czasie. Z tego powodu wznowienie jest pozbawione jego bezpośredniego wkładu. Kiedy Bolland usłyszał o ponownym wznowieniu „Zabójczego Żartu”, momentalnie poprosił wydawcę by sam mógł na nowo pokolorować album, będąc rozczarowany pierwotną, zbyt jaskrawą i kolorową – według Bollanda – wersją. Za kolor oryginału odpowiedzialny był John Higgins, znany z nakładania koloru dwa lata wcześniej, dla innej serii Moore’a, mianowicie „Watchman”.

Wersja ostateczna jest szaro-brązowa, a sam kolor został nałożony komputerowo, a nie ręcznie, jak to zrobił Higgins. Komiks zyskał przez ten zabieg. Momentalnie zmienia się odbiór i klimat dzieła. Zmienione zostały także szczegóły chociażby w postaci ubioru niektórych bohaterów. Dzięki nowej kolorystce, przeważających monochromatycznych, licznych, sekwencji; album staje się znacznie bardziej realistyczny i wiarygodny. Nie przypomina już cukrowanej kolorowanki dla dzieci. Staje się obliższą pierwotnemu zamierzeniu – zimną, bardziej absurdalną i bezlitosną opowieścią o genezie szaleństwa i jej skutkach, skierowaną do starszego czytelnika.

Album może nie szokuje dziś tak, jak to robił w roku 1988, jednak należy podkreślić, że wpłynął on znacząco na rozwój komiksu w ogóle, jak i utworzył najbardziej wyrazistą sylwetkę paranoicznego klauna. Joker, w tej historii, posiada wyraźny charakter, którego pozbawione są inne wersje z udziałem Detektywa w Pelerynie, czy jakiegokolwiek innego super-bohatera. Warto wspomnieć, że ta powieść graficzna w roku 1989 została uhonorowana nagrodą Willa Eisnera, dla najlepszej noweli graficznej. Nie muszę dodawać, że jest to lektura obowiązkowa nie tylko dla każdego miłośnika komiksu, ile dla każdego, kto ceni sobie wartościową rozrywkę.

TECHNOKAPŁANI Album I – TECHNO PRZEDSZKOŁA

Odkąd Penephea zostaje zgwałcona przez kosmicznych piratów, pragnąc jedynie zemsty, zamienia życie swoich dzieci w piekło. Jednemu z owej trójki dzieci, Albinowi udaje się uciec z domu i wstępując do przedszkoły dla Technokapłanów, zajmujących się tworzeniem wirtualnych światów. Przyszły najwyższy Technokapłan okazuje się geniuszem, którego moc sprawia, że istoty z tworzonego świata mogą przybrać materialny kształt. Ta umiejętność wpędza go w kłopoty. Historia opowiada równocześnie wspominającego przeszłość swoją i swojej rodziny, czekającej (w późniejszych albumach) na ratunek gdzieś na krańcu świata, oraz opowiada podróż Pantechnosów próbujących dotrzeć do Galaktyki obiecanej w której mogliby założyć cywilizację, w której człowiek stałby się ważniejszy niż wartość techniki przedstawionych czasów.

Zamknięta w ośmiu albumach (z czego trzy ostatnie przez Egmont Polska wydane jako jeden), jest drugą serią słynnego Alejandro Jodorowsky'ego, dziejącą się w tym samym świecie. Podobnie jak „Kasta Metabaronów" mamy do czynienia z epicką powieścią s-f, jednak oprócz kilku nawiązań, nie jest ona z nią specjalnie związana. Oprócz w/w, seria powiązana jest z cyklami „Incal" oraz „Megalex". Inne tytuły to „Juan Solo", „Borgia" i „Bouncer"

Sam Jodorowsky znany jest przede wszystkim z filmów (Święta Góra, Kret), których wizualny wydźwięk jest wyraźny w jego komiksach. We współpracy z Rolandem Toporem tworzy teatr paniczny oparty na terrorze, humorze i spontaniczności. Miał zostać autorem filmowej adaptacji „Diuny" Frank'a Herbert'a, do którego filmu miał w jego koncepcji zatrudniony zostać HR Giger, projektujący miejsca, Salvador Dali w roli Harkonena a muzykę napisać miał zespół Pink Floyd. Adaptacje ostatecznie oddano David'owi Lynch'owi, któremu zawdzięcza się nakręcenie jednego z najgorszych gniotów filmowych w historii kina. Poza tym Jodorowsky autor licznych teatrów, napisał dwie książki, które w tym i poprzednim roku zagościły na sklepowych półkach dzięki wydawnictwu Okultura.

Treść z początku serii chaotyczna i niezrozumiała, rozwija się wraz z kolejnymi albumami będąc coraz bardziej wyrazistą. W momentach Najbardziej jednak irytuje narracja w momentach trafiania bohatera w wirtualny świat. Opisy tego czego doświadcza w niektórych fragmentach bohater, nie współgrają z tym na co patrzy widz. Hipnotyzujące rysunki, zlewające się formy fraktalne, wydają się być czymś innym niż to na co wskazuje narracja, będąca jedynie bełkotliwym opisem oraz próbą wyjaśnienia tego, czego doświadcza bohater. Osobiście wolałbym czytać w owych fragmentach kompletnie niezrozumiały bełkot narkomana tracącego pojęcie własnego ja nad otaczającą go przestrzenią, niż wymuszony, pozbawiony emocji opis niczego w zasadzie nie precyzujący.

Za stronę wizualną komiksu odpowiadają Zoran Janjetov oraz Fred Beltran, odpowiedzialny za trzy częściową serię „Megalex", tworzący okładkę i kolory tej serii. Są to artyści młodego pokolenia stosujący technikę 3D. W ostatnim czasie pracują oni nad reaktywacją magazynu komiksowego „Metal Hurlant" bardziej znanego z amerykańskiego przedruku o tytule „Heavy Metal".

Mimo niespójności i niedopracowanej kreski w pierwszym albumie, kolejne, tak jak sama fabuła, nadrabiają te niedociągnięcia. Rysunki są mieszanką klasycznego rysunku z wykorzystaniem techniki 3D, która doskonale pasuje do tej historii. Minusem jest to, że zostały obie niezrozumiale połączone. Gdyby rysownik rozgraniczył fabularną rzeczywistość od fikcji, stosując osobno dwie techniki, wyszłoby dużo lepiej. Na większy plus zasługują nasycone kolory sprawiające, że czytelnik niemal wtapia się w psychodeliczne obrazy którymi jest atakowany w niektórych kadrach. Postacie są charakterystyczne i rysowane realistycznie, lecz czasami wyglądają one zbyt karykaturalnie. Całość warstwy graficznej, momentami niesamowicie rozplanowanej, stoją na o wiele wyższym poziomie niż Megalex czy też Incal. Z tego powodu nie czepiam się zbytnio owej serii. Jednak w porównaniu do Kasty Metabaronów Juan'a Gimenez'a wypada przeciętnie.

Albumy w Polsce ukazały się dzięki Egmont Polska, pionierowi komiksowemu na polskim rynku, cztery lata po oryginalnym wydaniu we Francuskim Les Humanoides Associes. Pod tym względem nie można nic zarzucić. Sztywna okładka, kredowy papier, doskonała jakość druku, sprawia, że cena wahająca się przez pierwsze pięć albumów w granicach 17,90 – 19,90 zł, jest do przyjęcia. Całość w skali od 1 do 10 oceniam na 7 dlatego że według mnie jest to o wiele lepsza gwiezdna rozrywka niż „Star Wars". Sam tytuł uważam za najlepszą, zaraz po *Kaście Metabaronów* serię Jodorowsky'ego. Polecam zarówno fanom autora, miłośnikom s-f oraz tym, którzy lubią dobrą komiksową rozrywkę.

BURTON & CYB – Album I & II: Kosmiczni Rabusie

Tytułowi rabusie, złodzieje i hochsztaplerzy, zagościli w Polsce za sprawą wydawanego przez Prószyński i s-ka magazynu „Komiks" w którym część pierwsza ukazała się w numerze 6/1992 (#18) druga zaś w numerze 4/1993 (#22). Wydane dwa z czterech albumów obecnie są białymi krukami na naszym rynku. Publikacje w tamtych czasach nie przedstawiają się tak świetnie jak obecnie, więc nie będę wypowiadał się odnośnie druku czy też jakości offsetowego papieru. Najbardziej rażące są jednak okładki. Rysunek pierwszego albumu został zminimalizowana, zamiast, tak jak w oryginale, rozciągnięty na całość. Okładka drugiego albumu, pomimo większej grafiki, zepsuta została przez ohydne wielkanocne jajo, będące najbardziej bezgustną formą kiczu jaką mógł wykonać tylko ktoś nie posiadający ani trochę wyczucia, jakiegokolwiek, smaku. Mimo wszystko jednak pozycje wydawane przez „Komiks" były czymś nowym na naszym rynku. Poziom scenariuszy, jak i samych rysunków, znacząco przewyższał historie o super-bohaterach które zdominowały nasz rynek. Ostatecznie nie było wtedy na co narzekać, ile radować się, że wydawnictwa przynajmniej próbowały wprowadzić, na nasz rynek, tą niedocenianą formę sztuki.

Za komiks odpowiedzialni są Antonio Segura – scenariusz oraz Jose Ortiz tworzący ilustracje. Duet ten współpracował razem jeszcze przy seriach „Jean le long", „Morgan" oraz „Hombre" od której pozycji wspólnie zaczynali, a która seria napisana została specjalnie dla Jose Ortiz'a.. Antonio Segura urodzony w 1947 roku zadebiutował w 1981 roku serią „Sarvan" opowiadającej o żyjącej na pustynnej planecie dzikusce spotykającej mężczyznę, który dosłownie spadł z nieba. Scenariusze Segury stanowią mieszaninę s-f i fantasy, dopełnioną nierzadko erotyką i z nutką pastiszu. Tak jak w „Burtonie & Cybie", mimo stereotypowych postaci i świata w którym rozgrywa się cała historia, nietypowe rozwiązania fabularne stanowią charakterystyczną cechę tego scenarzysty.

Warto napomknąć, że nakładem wydawnictwa Taurus Media, w uprzednim roku został wydany komiks "Kraken" z 1986 roku za cenę 49,90 zł właśnie tego scenarzysty.

Jose Ortiz w swoich rysunkach, serwuje czytelnikom zupełnie inny styl niż do tej pory. Przynajmniej dla tych, którzy znali jego poprzednie prace, zaliczane do horroru. Zazwyczaj tworzący w czerni i bieli, doskonale manewrujący światłocieniem i tworzący klimatyczne, mroczne rysunki artysta, zmienił warsztat swojego rysunku, zastępując go stylem groteskowym, ale nie odchodzącym od realistycznego mistrzostwa. Wykorzystanie przez rysownika dodatkowo koloru w bardziej jaskrawszych, niż w „Hombre", odcieniach, zmieniły znacznie postrzeganie tego autora. Niemniej jednak doskonale wpasował się on w absurdalny styl fantastycznego świata kreowanego przez Segurę.

Urodzony w 1932 Hiszpan nie za długo, pomimo doskonałego warsztatu, przesiedział w rodzimym kraju który nie był miejscem dla rozwoju jego talentu. Zmuszony cenzurą w Hiszpanii rozpoczął pracę przy magazynie „Eagle" gdzie tworzył rysunki do komiksów min. Alana Grant'a i Johna Wagner'a. Przez cztery lata rysował dla, legendarnego już, „2000 AD", realizując „Rogue Trooper" oraz „Sędziego Dredd'a". Po zakończeniu współpracy w Barcelonie w roku 1987 poznał właśnie Segurę i od tamtego czasu zaczęła się współpraca przy wspominanym już „Hombre".

Tytułowe postacie to antybohaterowie, którzy wzbudzają fascynację swoimi pomysłami i osobami, lecz gdyby występowały w realnym życiu nie dałoby się ich polubić. Podejmują się oni różnych często nielegalnych prac, mających za cel szybkie wzbogacenie się w solarne kredytki. Przekręty których dokonują – przez własną nieudolność i głupotę –

niekoniecznie pozwalają im wyjść bez szwanku pod koniec historii. Pomimo odległego miejsca i czasu rozgrywanych historii, można nierzadko odnaleźć odniesienia do naszych czasów. Jak chociażby w historii w której bohaterowie pomagają szalonemu naukowcowi z plemienia prymitywnych małp utworzyć inteligentne istoty, które buntując się zakładają związki zawodowe i tworzą partię komunistyczną. Bohaterowie – pomimo tego, że jeden jest człowiekiem a drugi

cyborgiem – nie pozbawieni są oni ludzkich wad. Chociażby takich jak nie wyciąganie wniosków z historii i nie uczenie się na własnych błędach.

Utrzymana w klimacie science-fiction seria przesycona jest sporą dawką humoru. Obydwa albumy to w zasadzie zbiory przeciętnie ośmiostronicowych opowiadań przy których czytelnik ani na chwilę się nie nudzi, a pointa nierzadko zaskakuje swoją celnością. Autorzy w świetny sposób parodiują oklepane schematy. To oraz brak moralizatorstwa przesądził o sukcesie komiksu. Historie są różnorodne i zapadają w pamięć, również charakterystyczne rysunki mistrza Ortiz'a, którym absolutnie nic nie można zarzucić, pogłębiają to wrażenie. Nie warto doszukiwać się w jakiegokolwiek głębszego przesłania w treści. Są to krótkie historie mające jedynie cel rozrywkowy. Ten aspekt decyduje ostatecznie, że pomimo rewelacyjnych rysunków i scenariusza, zasługuje w skali 1 do 5 na 4 / 5.

<u>GREEN ARROW – KOŁCZAN część 1 & 2</u>

Kevin Smith, reżyser min. „Dogmy", „W pogoni za Amy" i „Sprzedawców", po sukcesie swoich filmów, zaczął pisać scenariusze do komiksów, którą formę sztuki uwielbia najbardziej. Wielki fan komiksu o super-bohaterach, sam zaczął tworzyć scenariusze do takich serii jak Daredevil, Spider-man czy właśnie omawiany przeze mnie, mało znany Green Arrow. Komiks z tytułowym bohaterem pojawił się na naszym rynku dzięki Egmont Polska.

Podzielona na dwie części historia „Kołczan", przedstawia postać, będącego odpowiednikiem Robin Hood'a, walczącego z przestępczością pośród wieżowców miasta Star City. Nadrobić wiedzę o tym kim jest postać Szmaragdowego Łucznika próbuje wstęp oraz przypisy na końcu albumu. Podczas lektury – która miała być czystą, niezobowiązującą, rozrywką – podane fakty bardziej przeszkadzały w odbiorze niż pomagały. Zwłaszcza gdy czytelnik, nie jest zorientowany ani w panteonie super-herosów, ani nie miał styczności z przytaczanymi historiami. Przez sam ten fakt, aluzje pojawiające się w treści nie spełniają swojego, często humorystycznego akcentu.

Komiks jest kolejną formą przedstawienia ludzkiej strony super-bohaterów. W ostatnich latach temat ten stał się, jednak, zbyt nadużywany. Pozycji tego typu było zbyt wiele, a Kevin Smith, już na pewno, nie wniósł niczego nowego. W dalszym ciągu wałkuje się tematy: Co czyni bohatera właśnie tym kim jest oraz dlaczego dojrzali bohaterowie – a nie postacie latające w kolorowych trykotach, pod którymi teraz znalazło się, nawet, miejsce na genitalia – zaczynają myśleć nad tym kim są i co robią.

Oliver Quinn, a w zasadzie Queen, próbuje po przebytych doświadczeniach ułożyć swoje życie na nowo. Mimo podeszłego wieku i dziury w życiorysie – w postaci własnej śmierci – ubiera swój strój ponownie, lecz sam nie do końca wie dlaczego. Oliverowi jak i wiele innych bohaterów – w momencie gdy jaja spłynęły w mosznę – nie za bardzo wie do czego służą. Być może z powodu poszukiwania odpowiedzi na tego rodzaju pytania, znów on i cała „Liga Naiwnych Przebierańców", zaczęła bawić się w „Wyzwolonych Obrońców Sprawiedliwości". Udając przed innymi, że ich życie, dzięki temu, ma sens. Przed samym sobą nie mogą jednak przyznać, że w ich życiu zabrakło czegoś – o czym wiedzą – jednak usilnie próbują wyprzeć tą myśl, zastępując ją złudną alternatywą, którą biorą za pewnik. Mimo tego, nie ulega wątpliwości, że wciąż pozostają eunuchami.

Pierwsze strony komiksu próbują określić to, do czego nawiązuje fabuła i czego można będzie się spodziewać w dalszej akcji. Z czasem jej rozwoju, historia staje się coraz bardziej miałka i nużąca. Czytelnik gubi się w wątkach, zbyt bardzo nawiązując do historii, z którymi ten nie miał do czynienia. Mimo kilku zaskakujących rozwiązań w drugiej części, historia nie pozostawia śladu u odbiorcy w stopniu jakim powinna pozostawiać dobra rozrywka akcji, którą rzekomo reprezentuje ten tytuł. Historia nie skłania do refleksji, a samo rozwiązanie akcji po jej przeczytaniu nie pozostaje w pamięci. To oczywiście nie dotyczy tylko tej pozycji, ale również innych za które odpowiedzialny był Smith. Apogeum owej nudy osiągnął w „Batman: Cacophony".

Mimo charakterystycznych i dobrze wykonanych rysunków uznanego Phila Heste – określanych, z niewiadomych dla mnie powodów, jako „dramatyczne" – historii w niczym to nie

pomaga. Gruba, kanciasta kreska, co prawda pasuje do przedstawianej historii, która swym stylem wyśmienicie streszcza i określa scenariusz. Ostatecznie jednak, do mnie, nie przemawia. Nie buduje atmosfery. Rysunki stają się jedynie uzupełnieniem treści pozbawionej pomysłowości. Są nijakie, tak samo, jak scenariusz. Po kilkunastu stronach przestałem na nie zwracać, jakąkolwiek, uwagę, chyba że w momentach, których narracja nie wyjaśniała sensu zdarzeń samej treści. To samo tyczy się kolorów będącymi zbyt jaskrawo dobranymi w stosunku do nałożonego, nieczytelnego, lekko zabrudzonego, tuszu.

Prowadzona narracja jest nierówna i momentami Kevin przynudza. Samo rozwiązanie akcji w drugiej części jest największym atutem komiksu. Jednak pomimo szoku jaki wzbudza po pierwszym przeczytaniu, po kolejnym, nie wywiera już takich samych emocji. To, co sprawiło szok, staje się naiwne – a ja poczułem się oszukany przez pozorną brutalność, na którą drugi album jest nastawiony. Wynika to jedynie z porównania z pierwszą częścią, która odznaczała się powolnym rozwojem fabuły. Największym plusem, jest pojawienie się postaci rymującego demona Etrigana polującego na zmartwychwstałego Green Arrow'a.

W ostatecznym rozrachunku nie jest to ani dobry komiks akcji, ani super-bohaterski, ani rozrywkowy. Wątki miały być jedynie fundamentem do przekazania głębszych treści. Efekt jednak był przeciwny do zamierzonego. Wnioskuję z tego, że to, co jest martwe, powinno takie zostać. Skoro postać Green Arrow'a została uśmiercona, to nie rozumiem po co Kevin ją reanimował? Nie ma żadnego porównania do chociażby wyśmienitych „Strażników" Alana Moore'a, lub podejścia Kirkman'a w „Marvel Zombies", lecz tutaj nie ma niczego co broniłoby tą nudną i mało oryginalną postać. Porzucona tu została schematyczność typowych nawalanek zło przeciwko dobru, lecz nawet to nie broni tej pozycji.

Moja ocena wynika tylko z życzliwości dla wspaniałego polskiego wydania i samego Kevina którego naprawdę lubię i cenię. Jednak ta pozycja mnie rozczarowała. Wolałbym zobaczyć kolejny film z udziałem Jay'a i Cichego Boba, które postacie przynajmniej tchnęły czymś nowym, były oryginalne i zabawne, niż kolejną atrapę sztuki, którą ta pozycja miała być w zamierzeniu. Sam komiks staje się wydaniem jedynie dla zorientowanych fanów historii o bohaterach oraz zagorzałych fanów samego Kevina Smith'a. Jedno wielkie rozczarowanie, nie warte ani czasu, ani swej ceny. Pozycja ta uszczęśliwiła mnie najbardziej w momencie, gdy zniknęła z mojej półki.

SPAWN #1

Rozpoczęta w 1992 roku seria komiksowa autorstwa Kanadyjczyka Todd'a McFarlane'a, znanego głównie z próby reaktywowania min. Wydawanego w Polsce przez TM - Semic Spiderman'a, stała się z miejsca hitem, którego już pierwszy zeszyt sprzedał się w nakładzie 1,7 mln kopii. Na pomysł postaci Todd wpadł tworząc Spider-mana, którego zmienione oblicze oraz sposób prowadzenia narracji, opowiedział min w historii „Torment – Cierpienie" wydanej w Polsce w pierwszym numerze „Mega Marvel". Doskonały, wprawiający w mroczny klimat opowieści, kontrowersyjne rysunki nieporównywalne z żadnymi innymi oraz oryginalny sposób kadrowania stał się wyznacznikiem tego, co charakteryzować będzie serię Spawn.

Już na samym początku czytelnik prowadzony przez jedną z najlepszych form narracji z jaką spotkałem się w komiksie. Momentalnie czytelnik, jak również tytułowy bohater wrzuceni są w osnute grozą miejsce w którym pojawia się znikąd zdezorientowany Spawn próbujący odpowiedzieć sobie na pytania, kim jest, co tu robi i dlaczego?

Spawn próbuje ułożyć z kolejnych elementów wydartych amnezji, próbuje zrekonstruować własną przeszłość i dociec tego kto jest odpowiedzialny za jego zniszczenie. Stopniowo serwowane napięcie i bieg historii zdradza kolejne tajemnice dotyczące przeszłości Spawn'a obdarzonego paranormalnymi mocami, za który odpowiedzialny jest pasożytujący na nim symbiont. Tak dowiadujemy się, że martwy porucznik Al Simmons, bohater narodowy który przed śmiercią uratował samego prezydenta, zostaje zabity przez swoich zwierzchników. Że jego żona po odbyciu żałoby wychodzi za mąż, za jego najlepszego przyjaciela Terry'ego Fitzgerald'a (która postać dla smaczku ma na nazwisko tak samo jak w owym czasie główny redaktor Image Comics), dający jej

to, co jak odkrywa i uświadamia sobie Spawn, nie był w stanie dać swojej żonie, przez którą powrócił do żywych. Po pięciu latach. Oddany na wieczność piekielnym siłom, ma zostać dowódcą piekielnej armii Malebolgii, szykującej się do ostatecznego pojedynku między niebem a piekłem. Tego rodzaju manipulacja powoduje frustrację i gniew dająca mu poczucie całkowitej utraty poprzedniego życia.

Pomysł na mrocznego super-bohatera powracającego w piekła po zawarciu paktu z diabłem była trafiona i momentalnie ugruntowała swoją pozycję wśród odbiorców poszukujących w komiksie czegoś więcej niż tylko piorącej mózg rozrywki. Mamy tu intrygę, niesamowicie skonstruowaną, wielowątkową fabułę, którą nie rzadko dopełniali, w późniejszych zeszytach, tacy scenarzyści jak Frank Miller, Alan Moore czy także Neil Gaimana, tchnący inne spojrzenie na świat kreowany z początku przez samego McFarlalen'a.

Na przestrzeni dwóch dekad serię współtworzyli dodatkowo tak znani scnarzyści jak Grant Morrison, Steve Niles, Brian Holguin, David Hine oraz Robert Kirkman. Za stronę graficzną głównie odpowiadali Angel Medina,, Phillip Tan, WhilcePortacio, czy także Marc Silvestri. W późniejszych numerach wraz z Todd'em współpracował Greg Capullo, oprócz samego twórcy, najważniejszy rysownik tejże serii. W jego pracach wyraźnie widać wpływy McFarlane'a i niemal czuć wymuszenie przez niego utrzymanie poziomu pięknych, starannych i urozmaiconych rysunków, nie odbiegających od pierwowzorów przez niego narzuconych.

Także bohaterowie poboczni jak choćby gwałciciel i morderca dzieci Billy Kincaid, który jest jednym z głównych wątków pobocznych zostali świetnie nakreśleni. Aż po dwóch detektywów Sam'a i Twitcha, będących typowym oklepanym schematem dwóch gliniarzy – grubego i chudego / inteligentnego i porywczego – którzy doczekali się własnej mini – serii także wydanej w Polsce przez wydawnictwo Mandragora.

Nie sposób jest streścić tego co zawiera w sobie ta licząca w oryginale seria ponad 200 zeszytów. Seria wydawana przez Image Comics, oprócz głównego biegu wydarzeń, sama w sobie liczy niepoliczalną ilość wątków pobocznych, nie wymieniając tu licznych crossoverów i spinoffów dopełniających serię. Ponadto na licencji Image Comics McFarlane stworzył firmę produkującą figurki z owej serii. Powstaje w 1997 roku, w reżyserii Mark'a A. Z. Dippe kinowy hit, który mimo swojej sławy nie określa nawet w połowie tego, co owa seria miała do zaoferowania. Nie przeszkodziło to jedna w zarobieniu 50 milionów dolarów w 19 dni. Tym samym, kinowy Spawn był jednym z bodźców popychających wytwórnie filmowe do sięgnięcia po inne komiksy, a po ponad dekadzie kinowy Spawn doczekał się kontynuacji, która przeszła bez echa. Na tle innych adaptacji w latach 90-tych, Spawn znacznie się wyróżnia i nie był tak beznadziejny jak chociażby „Batman & Robin", określany mianem „dwugodzinnego żartu dla gejów". Oprócz tych produkcji powstają także animowany serial dla telewizji HBO, będący wierniejszą adaptacją komiksowej historii, a także będący jednym z najlepszych animowanych seriali jakie powstały w Stanach Zjednoczonych. Poza tym wszystkim na powstały oczywiście gry…

Warto dla smaczku dodać, że Todd McFarlane był autorem okładki i teledysku „Freak on a leash" zespołu Korn oraz twórcą klipu grupy Pearl Jam pt: „Do the evolution".

W Polsce nakładem TM-Semic oraz wydawnictwa Mandragora została wydanajedynie ¼ całej serii. Tak czy inaczej, samo sprowadzenie tej serii nakładem TM - Semic było sporym krokiem dzięki któremu komiks – mimo pozostawiającego wiele do życzenia wydań TM – Semic – począł zyskiwać coraz większą sławę i uznanie w naszym kraji. Seria oczywiście posiada kilka błędów i wad, jak choćby zbyt długie lub nieistotne drążenie tematów doprowadzających do puenty, której czytelnik i tak się domyśla.

Uniwersum Spawn'a stworzone przez McFarlalne'a jest przeogromne. Nakład zeszytu 200go głównej serii wyprzedał się w całości w ciągu jednego dnia. Seria jest kontynuowana po dzisiejszy dzień. W tym roku Spawn świętuje 20 lecie niesłabnącej popularności na komiksowym rynku. Osobiście, bez względu na jakość polskiego wydania tytuł ten bez wątpienia zasługuje na pełne 5/5. Stworzył on nowy kanon w komiksie dający wyznacznik tego, że dobra rozrywka może iść w parze z walorami artystycznymi.

INHUMANS – Tomy I – III

Inhumans to 12-częściowa mini-seria stworzona przez Paul'aJenkins'a i Jae Lee dla wydawnictwa Marvel Comics. Tworzona w latach 1998-1999, za sprawą Egmont Polska w 2004 roku, w trzech albumach, po średnio 24,90, trafiła w ręce polskiego czytelnika. Jest to jedna z ciekawszych mini-serii o superbohaterach jaka została sprowadzona na nasz rynek. Wydanie jest świetne, szyte, kolorowe, na papierze kredowym albumy liczące po średnio 96 stron pozostają świeże do dnia dzisiejszego.

Paul Jenkins, uznany twórca, który jest przede wszystkim znany z licznych historii o superbohaterach, rozpoczynał swoją karierę w 1992 roku tworząc przygody nieśmiertelnych Wojowniczych Żółwi Ninja, którego talent w pisaniu intrygujących scenariuszy został momentalnie dostrzeżony. Pomimo faktu, że tworzył on głównie czyjeś serie komiksowe, do najbardziej znanych jego dzieł należą Hellblazer, Peter Parker: Spiderman, Sentry oraz także wydana przez wydawnictwo Mandragora mini - seria stworzona wraz z Andy Kubert'em, Wolverine: Origin. Do, według mnie, najlepszych pozycji jego autorstwa jest mini-seria „Universe", także wydana na polskim rynku. Do najbardziej uznanego jego dzieła należy jednak nie wątpliwie mini-seria „Inhumans".

Każda kolejna część omawianej przeze mnie serii, skupia się na jednym z bohaterów mistycznej krainy Attilan, będącej spadkobierczynią Atlantydy. Zamieszkują ją tytułowe Nieludzkie istoty, ulegające indywidualnej metamorfozie po osiągnięciu pewnego wieku. Początek historii rozpoczyna się od przedstawienia świata i głównych bohaterów, spośród których najważniejszą postacią pierwszej z dwunastu części jest Black Bolt, przywódca fantastycznej krainy. Patetyczny początek oscyluje wokół właśnie tej postaci, którą narracja próbuje nie tyle nakreślić obraz samej genezy postaci, ile jej właściwości przedstawiając próbę samokontroli Black Bolta nad swoimi możliwościami i odpowiedzialnością nad krainą którego jest władcą. Głos Black Bolta, mógłby zniszczyć wszystko i wszystkich, gdyby ten tylko wydobył z siebie nawet najmniejszy szept.

Wszystko co jest fundamentem pierwszego albumu, jest tak na prawdę jedynie tłem do głównej osi fabularnej, którą jest atak ludzi próbujących podbić terytorium Nieludzi. Już na samym początku przed czytelnikiem postawione jest pytanie – kto tak naprawdę zasługuje na miano prawdziwego człowieka.

Scenariusz jak i postacie, zwłaszcza głównej postaci negatywnej, Maximusa, uwięzionego przez własnego brata, Black Bolta, są dokładnie i pomysłowo przemyślane. Nie brakuje tu akcentów humorystycznych, a sama historia dąży do zagęszczenia się intrygi oraz akcji w zaskakującym i zapierającym dech w piersiach zakończeniu. Historia jest fantastyczna, jedna przez klimat niesamowitych rysunków Jae'go Lee, nie jest kolorową baśniową historyjką, ile mroczną, momentami depresyjną i skłaniającą do myślenia zabawą. Rysunki doskonale określają kreowaną przez Jenkins'a psychologię bohaterów, jak i same lokacje aż po przez same kadrowanie. Mimo własnego, rozpoznawalnego stylu Lee, jego kreska nie odbiega znacząco od realizmu. Rysunki wprawiają w mroczny i niemal senny klimat. Komiks czyta się płynnie, rysunki są zróżnicowane i czytelne. Czasami ma się wrażenie, że ogląda się film, a nie czyta komiks. Jest to duży plus nie tyle dla samego komiksu, ale także element wyróżniający go pośród innych pozycji, gdzie w wielu przypadkach, są to jedynie ilustracje uzupełniające fabułę.

Jae Lee, znany z takich pozycji jak wydawany w Polsce „Wild C. A. T. s", przede wszystkim znany jest czytelnikom wydawnictwa Marvel, w którym to ilustrował takie wydany w Polsce historię „Fantastyczna Czwórka: 1234". Tutaj odwalił kawał dobrej roboty, mimo tego, że wciąż stosuje zabieg charakterystyczny dla komiksów poprzedniej dekady, mianowicie wypełnienia tła niezrozumiałymi plamami. Jednak w tej historii nie razi to aż tak bardzo, a dziś jest to pewnego rodzaju zabieg, który stosuje się coraz częściej.

Historia w pierwszym albumie jest wiarygodna pomimo swej baśniowości. Całość czyta się z naprawdę wielką przyjemnością, a sama historia jest świeża i bystra. Drugi album odbiega jednak nieznacznie stylistycznie od pierwszych części. Obraz jak i historia staje się bardziej chaotyczna a

rysunek staje się bardziej szary i zniekształcony. Znaczne osłabienie druku przeszkadza w dużym stopniu w odbiorze tej części. Za dużo w niej czerni i rozmyć. Nie jest to bynajmniej minus. Daje to świetne wrażenie wymykania się spod kontroli świata atakowanych Attilan. Czasami jednak wyraźne są niekonsekwencje stylu, a w niektórych kadrach postacie przestają być podobne do pierwowzoru. Na dalszy plan schodzi psychologia postaci, ustępując głównemu wątkowi. Pomimo jednak wszystkich tych niedociągnięć, nie zabija to w czytelniku chęci poznania zakończenia w albumie trzecim.

Rysunki w ostatniej części są najbardziej nasycone kolorystycznie i mroczne w całej historii. Daje to dwojakie wrażenie, walczącego dobra ze złem a jednocześnie odmiany mniejszego zła przeciwko bardziej wyrachowanemu przeciwnikowi. Na sam koniec autorzy nie podają ani prostego, ani jednoznacznego rozwiązania. Bohaterowie nie walczą jedynie z wrogami, lecz także ze samymi sobą. Odbiór zakończenia, przez te dylematy, staje się sprawą indywidualną każdego czytelnika, w zależności od tego po której stronie stanie.

Pozycja mocno wyróżnia się na komiksowym rynku. Nie jest on tak naiwny i nudny jak chociażby „Green Arrow: Kołczan", czy też niezrozumiały przeze mnie „Mroczny Rycerz Kontratakuje", (który mimo pozycji jaką sobie ugruntował, bez względu na to, co mówią o nim inny, pozostaje jednym z najgorszych i najbardziej paskudnych komiksów jakie w życiu miałem w ręce). Seria nie bez przyczyny zdobyła nagrodę Eisnera, który fakt odbiera mi możliwość oceny tego komiksu jako złego. Jest to jedna z tych rodzajów historii do których się wraca z przyjemnością. Jednocześnie podkreślam, że to jedna z nielicznych opowieści z super-bohaterami w roli głównej, którą czyta się z ochotą.

<u>NEMEZIS #1 – 4</u>

Ta niesamowita czteroczęściowa seria nie doczekała się jeszcze w Polsce oficjalnej publikacji. W oryginale wydawana przez filię Marvel Worldwide, Icon od 2010 roku do dziś. Tytuł można przeczytać jedynie dzięki grupie Grumik, gdzie komiks oscyluje po sieci. Te kontrowersyjne, wypełnione czarnym humorem, dzieło Marka Millara i Steve'a McNiven'a opowiadające o tytułowym antybohaterze, jest rzadkością pośród innych tytułów dostępnych na rynku. Jednocześnie Millar i McNiven tworzą w ten sposób pewien nowy kanon, którym – mogę się założyć – podążą kolejni twórcy, tak jak to było w roku 1986 roku, kiedy na rynku pojawiła się pozycja „Watchman". Sądząc po ogromnym sukcesie komiksów, Millar trafił w dziesiątkę.

Już pierwsza z czterech części zatytułowana „Sprawia, że Kick-Ass wygląda jak gówno", rozpoczyna się pełnią napędzanej adrenaliną akcji i dynamicznymi rysunkami, prowadząc do naprawdę zaskakującego zakończenia. Już pierwsze strony rozgrywające się w Tokio, dają do zrozumienia z kim ma się do czynienia. Nemezis stoi on nad przywiązanym do krzesła i wyraźnie obitym gliniarzem, mówiąc do niego – i czytelnika zarazem – pierwsze słowa: „Coś mi się zdaje, że pańscy ludzie idą pana ratować. Gówno warte słowo i biorą je za cynk." Jednocześnie obserwujemy akcję grupy terrorystycznej, spieszącej na ratunek, by jak najszybciej uwolnić więźnia. W pewnym momencie Nemezis wyciąga zegarek i mówi: „Proszę, proszę. Obiecałem panu śmierć trzydzieści pięć po dziesiątej i wygląda na to, że zdążyli w samą porę." – W tym momencie obserwujemy grupę wchodzącą do pomieszczenia wypełnionego środkami wybuchowymi. Nemezis z uśmiechem na ustach dopowiada: „Niestety, ma się rozumieć, są jakieś dwie mile stąd…" – Następuje eksplozja w budynku, a tymczasem Nemezis schodzi ze sceny pozostawiając gliniarza na torach metra w którego stronę nadciąga rozpędzony pociąg rozmazujący go bez cenzury i bez jakiejkolwiek moralności…

… a to były dopiero pierwsze pięć stron tej, liczącej sobie przeszło sto, niesamowitej historii. To była dopiero rozgrzewka i jedynie wprowadzenie do tego, co przedstawia ten i kolejne trzy zeszyty.

Nie można powiedzieć, że ta historia jest chociaż namiastką gatunku traktujących o super-mocach i międzygalaktycznych walkach mutantów. Tutaj występują, przeważnie, ludzie z krwi i kości. Silni,

nie tyle, fizycznie, lecz psychicznie dobierają się oni do d.... tych dobrych, zakłamanych i trawionych wątpliwościami dobrych ludzi, próbujących bronić rzekomo zagrożone społeczeństwo przed takimi jak tytułowy Nemezis. Ostatecznie spośród tytułów Millara ten najbardziej kopie po jajach. Millar w pewnym sensie tworzy zupełnie nowe środowisko super-bohaterów, skupiając się raczej super-łotrach, mających do zaoferowania znacznie więcej.

Superłotrowie, w tym przypadku Nemezis, pozbawiony jest wszelkich skrupułów ukazując ogólnie super-łotrów jako postacie silniejsze psychicznie, zrównoważone i mające przed sobą wyraźny cel do którego dążą. Postacie kreowane przez Millar'a nie zatrzymują się w połowie drogi – jak to bywa zazwyczaj w przedstawianych postaciach pozytywnych – trawieni wątpliwościami i niezrozumiałym poczuciem winy.

Czytelnicy właśnie z tego powodu opowiadają się momentalnie po ich stronie, a nie bezmyślnie podążają maksymą zaczerpniętą z „Kosmicznych Jaj": „zło musi wygrać, bo dobro jest głupie". Super-bohaterowie dają zazwyczaj proste rozwiązania na, z pozoru, trudne problemy. W ostatecznym rozrachunku problemy te są nieistotne. Postacie jak Nemezis nie umoralniają nas w tego rodzaju kwestiach – trzeba tak zrobić, bo to jest dobre, a tak jest źle, a jak zrobisz źle przyjedzie policja i cię zapuszkuje – nie wyjaśniając nam dlaczego. Super-łotrowie zmuszają czytelnika by to on ostatecznie dokonał osądu. Oni przejrzyście ukazują problem, domagając się rozwiązania, a nie zastanawiają się nad tym czy powinno się to zrobić i w jaki sposób. Rzecz jasna problemy które trapią bohaterów tej pozycji, nie są problemami typu podbicie świata i przejęcie nad nim kontrolę – jak to bywa w większości przypadkach tego typu pozycji, gdzie pojawia się problem walki dobra ze złem.

Tu problemy są bardziej ludzkie. Wytyczna owego dobra i zła, jest sprawą indywidualną, zależną od sumienia pozwalającego nam na dokonanie określonych wyborów. Lecz jeśli olejemy sumienie, to nie staniemy się tak samo wyrachowani jak sam Nemezis? Może tak naprawdę on ma rację, a wszyscy inni są w błędzie? Nemezis jest dosłownym narzędziem dokonującym zemsty. Jest tym samym najbardziej odpowiednią osobą wykorzystującą je w obronie sprawiedliwości, jednocześnie będąc przeznaczeniem, tylko z pozoru chaotycznym i nieprzewidywalnym, pokrewnym losowi. Nikt oczywiście nie wie, aż do samego końca tej historii, jaki ma cel i jakimi wartościami kieruje się zamaskowana postać. Mogę jednak z tego miejsca zapewnić, że zakończenie jest naprawdę nieprzewidywalne.

Doskonałe, realistyczne rysunki McNiven'a (z którym współtworzył także dwie historie z udziałem X-MEN-owskiego Wolverine'a) sprawiają, że komiks jest niemal gotowym storyboardem pod film. Ubrana na biało postać, przypominająca super-bohatera, od razu daje do zrozumienia, że doskonale organizuje swoje plany i nie przebiera w czynach, które doskonale organizuje i wprowadza w życie. Znając się doskonale na tym co robi i znając ludzi – co jest przerażające – tak doskonale, że jest w stanie przewidzieć wszelkiego rodzaju ich kolejne kroki, pewny siebie wypowiada wojnę największym i najsilniejszym gliniarzom całego globu. Wszyscy wobec niego są bezradni, a sam tak zwany „psychopata" kieruje się nie impulsem, lecz doskonale przemyślaną strategią, wynikającą z jego ponad przeciętnej inteligencji.

Sam Mark Millar jest jednym z najbardziej uznanych i poczytnych scenarzystów komiksowych ostatnich lat. Do polski trafiły na oficjalny rynek świetna seria „The Authority" której był współtwórcą, oraz „Ultimates" i „Vampirella", które są przeciętnymi i bardzo słabymi pozycjami, nie przedstawiającymi w żaden sposób geniuszu Millara za który jest uznany na całym świecie. Millar pisze scenariusze od końca lat 80-tych. Tworzył dla czołowych amerykańskich wydawnictw takich jak DC Vertigo, Marvel Comics, Fleetway (dla magazynu 2000 AD takie serie jak Judge Dredd, Robo-hunter, czy Red Razors), Wildstorm, Top Cow oraz Image. Poza rynkiem oficjalnym można znaleźć w sieci translację innych kontrowersyjnych, amoralnych serii takich jak rewelacyjny „Chosen", opowiadający o młodym chłopaku posiadającym te same zdolności co dobry, stary Jezus Chrystus.

Mam jedynie nadzieję, że jeśli ktoś podejmie wyzwanie o przeniesieniu tego tytułu na duży ekran, zrobi to wiernie, a nie spłyci i zmieni fabułę upraszczając ją do ram kina hollywoodzkiego,

tak jak było w przypadku adaptacji komiksu Millara „Wanted” z Jamesem McAvoy’em, Angeliną Jolie i Morganem Freeman’em, gdzie poza paroma wątkami nie ma w sobie nic z oryginału). Lub zeszłoroczna adaptacja, utrzymana w podobnej konwencji, mianowicie „Kick-ass” który tytuł w przyszłym roku ma doczekać się kontynuacji.

Nemezis to komiks akcji nieporównywalny z jakąkolwiek inną pozycją w tym rodzaju sztuki. Są tu oklepane schematy i postacie, z pozoru nie zaskakujące niczym nowym. Jednak cała otoczka tego co ma Millar do zaprezentowania jest absolutnie fascynująca. Bardzo rzadko się zdarza by komiks czytało się tak lekko i przejrzyście. Od lektury nie mogłem się oderwać ani na chwilę. Trzymając mocno zaciśnięte pięści, gorączkowo przeskakiwałem po kolejnych stronach, a po zakończeniu lektury miałem ochotę przeczytać go jeszcze raz.

Mam nadzieję, że któregoś dnia zobaczę tą pozycję na sklepowych półkach bo naprawdę warto. W skali od 1 do 10 daje mu solidne 9 wierząc, że przetrwa próbę czasu. Nie można się w tym tytule przyczepić do czegokolwiek. Jedynym minusem jest zbyt mała ilość zeszytów, ale na szczęście seria jest kontynuowana i w tym roku, całkiem niedawno, na rynku amerykańskim pojawił się już pierwszy zeszyt drugiej serii. Komiks zdecydowanie dla dorosłego czytelnika.

NOCNY KIEROWCA

Co czyni nas szaleńcami? Czy każdy jest podatny i jest w stanie załamać się na tyle by nim się stać? Jadący nocą akwizytor Hurdis Jones, przeciętny facet, na pewno nawet nie myśli o tych pytaniach, gdy o mało nie zabija mężczyzny wyskakującego mu przed maskę. Orientując się, że obok stoi czerwony wóz właściciela, potrzebującego pomocy, nie potrafi przez pierwsze kilka chwil zorientować się, czy go potracił i czy, przypadkiem, mu się to nie przyśniło. Mężczyzna staje się jego pasażerem, którego zamierza zabrać do szpitala.

W międzyczasie agenci FBI prowadzą do chodzenie w sprawie seryjnego mordercy, który zabijając, okropnie masakruje twarze swoich ofiar. Nieświadomy jeszcze tego Hurdis, którego przesłuchiwana żona stanowczo zaprzecza owym podejrzeniom.

Lektura pochłonęła mnie od razu. Niesamowicie zbudowany klimat już na samym początku, jak i podczas dalszej lektury, sprawiła, że nim się zorientowałem, komiks się skończył a ja czułem wyraźny niedosyt. Komiks nie jest wybitnym dziełem, lecz pasja z jaką się czyta przedstawioną historię, równoważy fakt, że nie jest to lektura dla tych którzy szukają jakiejś filozoficznej głębi w lekturze. Wyraziści bohaterowie jak i sama, mroczna, historia, trzyma w pełni zdynamizowane napięcie, nie odbiegające mistrzostwem takim thrillerom jak choćby „Autostopowicz” Robert’a Blocha, z którym tytułem jest często „Nocny Kierowca” porównywany. Klimat jednak, mi przynajmniej, przypomina bardziej filmy takie jak „Memento”, czy „Mechanik”, kiedy to główna oś fabuły jest, pomimo próby domyślania się finału przez czytelnika, niesamowita.

Mamy więc tu znakomitą mieszankę komiksu drogi, thrillera, kryminału i horroru. Narracja skupiona jest na przedstawieniu postaci samego nieświadomego Jones’a, ale też nie jest pozbawiona wątków pobocznych, pozornie nieistotnych w rozwoju fabuły i także pozornie wydłużającą treść. Nic jednak w tym komiksie nie dzieje się ani przypadkiem, ani nie jest niepotrzebne. Mimo wyrazistości głównego bohatera, autorzy nie kreują na siłę jego osoby, która miałaby wytłumaczyć to, co robi i dlaczego. Hurdis jest osobą, którą mógłby być każdy. Ukazuje przypadek normalnego człowieka mogącego się przepoczwarzyć w bestię, nie będąc do końca lub w ogóle tego świadomy.

Cechą charakterystyczną komiksu jak i założeniem samego wydawnictwa Moonstone było stworzenie komiksu jak najbliżej przypominającego film. Zamierzeniu temu sprostano dzięki błyskotliwemu scenariuszowi Johna Cork’a, który po ukończeniu prestiżowego wydziału filmowego na uniwersytecie Południowej Karoliny, znany jest przede wszystkim z nakręconego przez niego dramatu z Whoopi Goldberg pt: „Długa droga do domu.” Oprócz tego jest ekspertem w dziedzinie agenta 007 oraz współtwórca książek z jego przygodami. Oprócz tego specjalizuje się w tworzeniu materiałów specjalnych do znanych filmów pełnometrażowych oraz był autorem scenariusza do serialu z lat ‘90tych „American Gothic”.

Za wspaniałe, mroczne rysunki odpowiedzialni są Christopher Mills oraz Christopher LaGasse. To właśnie one są głównym motorem całej rozrywki serwowanej w tym dziele. Komiks jest mroczny, nawet we fragmentach, które ukazane są w pełnym świetle dnia.
Wbrew pierwszemu wrażeniu, nie jest to jednak oklepana historia o dobrych policjantach ścigających złego mordercę. Nocny Kierowca jest kolejną próbą przedstawienia psychopaty, którym może stać się każdy, a samo szaleństwo może być w równie wielkim stopniu zaraźliwe jak grypa.

Do takiego typu pozycji w zasadzie trudno się doczepić. Może rozczarować, rzecz jasna, tego, kto od tej lektury wymagał czegoś więcej, dlatego nie zasługuje ona na ocenę wyższą niż cztery. Autorzy, jak i samo wydawnictwo, sprostali pierwotnemu zamierzeniu, tworząc dzieło, które mogłoby być doskonałym scenariuszem oraz gotowym storyboardem pod film lub odcinek jakiegoś dobrego serialu (np. Fear itself). Na dobrą sprawę, widzieliśmy już pozycje podobne. Mimo wszystko czyta się to naprawdę dobrze i nie ukrywam, że miło by było, gdyby któreś wydawnictwo sprowadziło tą pozycję na nasz rynek – za niewygórowaną, oczywiście, cenę.

KAZNODZIEJA I – Zdarzyło się w Teksasie

Kiedy na prowincji Teksasu mający swoją małą trzódkę młody kaznodzieja, ordynarny i niepozbawiony skrupułów alkoholik Jesse Custer zostaje podczas szkółki niedzielnej trafiony przez Genesis. Wtedy jego spartaczone życie ulega jeszcze większym zmianom. Owe Genesis nie jest bynajmniej ani nazwą „bardzo chujowej kapeli", ani też nie chodzi tu o biblijną opowieścią o akcie stworzenia. Genesis to zakazany byt zrodzony ze związku anioła i demona. Uciekający z nieba byt, trafia na ziemię gdzie odszukuje odpowiednie ciało, którego mu brakuje. Pech, a może przeznaczenie, sprawia, że jego nosicielem, z początku nieświadomym jego celu i właściwości, staje się tytułowy bohater Jesse. Uderzenie samego Genesis sprawia, że cały kościółek jak i wszyscy tzw. Wierni ulegają dezintegracji na atomy. Właśnie Genesis sprawia, że Jesse wyrusza w epicką podróż, wraz ze swoją byłą dziewczyną Tulip, dołączającą się do jego podróży, by dowiedzieć się czemu Jesse ją porzucił by zostać księdzem w kościółku na zadupiu Teksasu. Do podróży dołącza, chowający się przed słonecznym światłem, naprawdę wredny i cyniczny Irlandczyk, Cassidy, dla którego tułaczka z nimi jest po prostu świetną zabawą. Tym sposobem Jesse, mający moc dorównującą bogu podróżuje przez całe Stany w poszukiwaniu Wszechmogącego.

To oczywiście tylko początek tej niesamowitej rozrywki, która zamyka się w trzynastu tomach pokręconej, wulgarnej, niesmacznej i pełnej naprawdę wyszukanej przemocy, historii, za którą odpowiedzialny jest duet Ennis / Dillon. Dotknąć może nawet fanów Nirvany historią, gdy jeden z bohaterów, Gębodupa, naśladuje swojego idola, zainspirowany tym, co zrobił Kurt, idzie w jego ślady.

Komiks wciąga od razu a niesamowita paleta różnorodności postaci takich jak Gębodupa, Święty od Morderców czy Herr Starr, zapadają w pamięć do końca życia. Komiks wywołał wiele kontrowersji na podłożu religijnym, jednak to nie przeszkodziło w cykliczności wydawanych zeszytów, których powstało w oryginale 66. Miało oczywiście tych historii powstać znacznie więcej, lecz wydawnictwo DC Vertigo nie zgodziło się na kontynuację, tłumacząc Garth'owi, że konspekt scenariuszu jest zbyt drastyczny i kontrowersyjny nawet na Amerykę i odmówiono mu kontynuowania serii. Szkoda. Cholerna szkoda.

Garth Ennis jest obok Alana Moore'a, Granta Morrison'a, Neila Gaimana oraz Warrena Ellisa jednym z pisarzy pochodzącego z Wysp Brytyjskich, Irlandczykiem, którego cięte pióro poruszyło komiks do przodu. Udowodnił przede wszystkim w tym komiksie, że można w tego rodzaju sztucę stworzyć coś więcej. Wyrwać go z macek narzuconych przez rynek wydawniczy. W Polsce nakładem Egmontu, oraz nieistniejącego już niestety wrocławskiej Mandragory, opublikowane zostały min. Hitman, Pielgrzym, the Pro, Darkness, Punisher: Witaj w domu, Frank, Fury, Ghost Rider, Spider-man: Splątana sieć 2, a w ostatnim czasie nakładem Mucha Comics "Opowieści wojenne". Jakiś czas temu Egmont dodatkowo wydał Hellblazera, na którego podstawie w przyszłym roku ma wyjść „Constatine 2". (Mam nadzieję, że dzięki scenariuszowi Garth'a, wyjdzie

lepiej niż pierwsza odsłona tego filmu.) To właśnie w Hellblazerze, ten sam duet stworzył fundamenty tego, co Garth rozwinął przy Kaznodziei.

Sam Kaznodzieja już dawno miał doczekać się adaptacji. Najpierw planowano serial dla HBO a teraz planuje się film, którego reżyserię na dzień dzisiejszy powierzono Samowi Mendes'owi (reżyser „Drogi do zatracenia" i „Jarhed'a"). Premierę zapowiedziano na rok 2014. Mam nadzieję że nie rozczaruje jak 90% komiksowych adaptacji. Garth co prawda odpowiedzialny był za materiały do scenariusza „Punisher" oraz „Punisher: War Zone", lecz oba filmy nie zachwyciły mnie, podobnie jak Constantine. W uprzednim roku Garth nakręcił krótkometrażowy horror „Stitched", na podstawie własnego komiksu.

Rysunki do głównej historii, stworzył Steve Dillon, którego kreska z początku nie przypadła mi do gustu. Z czasem rozwoju samej historii uznałem, że nie wyobrażam sobie innego rysownika tej historii. Wspaniałe kadrowanie i to w jaki sposób Dillon rysuje postacie sprawia, że historia staje się niemal gotowym storyboard'em pod doskonały film. Jedyne do czego mogę się doczepić odnośnie samego Dillon'a jest to, że każdy kolejny komiks, już nie ważne czy rysuje dla Ennis'a czy Way'a czy kogokolwiek, rysuje szablonowo, stając się w zasadzie rysownikiem jednej serii. Irytuje to w czytaniu kolejnych, innych tytułów gdzie podobna mimika, postacie, lokacje, jak i sama charakterystyka wszystkiego co rysuje, przywodzi na myśl właśnie omawiany tytuł. Mimo wszystko samej serii „Kaznodzieja" nie można za wiele zarzucić. Dzięki niemu i matowym kolorom Matt'a Hollingsworth'a znanego też z koloru do serii „Hellboy" czy „Obergeist'a", komiks nabiera wyrazistości, a samą historię czyta się z przyjemnością. Do tego dochodzą okładki Glenn'a Fabry'ego, kolejnego współpracownika Garth'a tworzącego z nim liczne projekty jak choćby wydany w Polsce w ostatnim czasie Thor: Wikingowie. Seria dodatkowo wsparta zeszytami specjalnymi, skupiającymi się na dogłębnej psychice i genezie powstania kluczowych postaci. Historie te zazwyczaj są rysowane przez zupełnie innych grafików, odpowiednio dobranych do każdej, poszczególnej historii.

Co prawda jest tu wiele nawiązań do pozycji kultowych, głównie westernów, ale Garth robi to w ten sam sposób co Tarantino. W podobny sposób stwarza świeże podejście do tematyki, którą inspirowana - sama staje się inspiracją dla pokolenia młodych twórców. Jednym z takich zabiegów jest często pojawianie się np. postaci Johna Wayne'a którego Custer widzi co jakiś czas i konsultuje się z nim w sprawach o których nie może porozmawiać z nikim innym.

Sama przemoc i wulgarność jest tu wyważona i nie staje się główną siłą napędową serii. Nic się tu nie dzieje bez przyczyny. Serię przede wszystkim cechuje jedna z najdoskonalszych odmian czarnego humoru, którą zrozumieją tylko ci, którzy mają dystans do świata, samych siebie i nie są ograniczeni dewocją z której słynie nasz kraj. Motywy kiedy Gębodupa, syn prowadzącego dochodzenie gliniarza, odnośnie zburzonego przez Custer'a kościółka w Annville, Hugon Root, zapytany o to kto mógłby za tym stać odpowiada: „Marsjańskie czarnuchy, Kenny". – Czy też moment kiedy Jesse mówi do Hugon'a dwa proste słowa „Pierdol się", później widzimy konsekwencje tego czynu – oraz próbkę mocy jaką Custer posiada, a jest nią branie odpowiedzialności za słowa – podczas akcji w karetce, kiedy lekarz oznajmia jego synowi: „Oderwany penis twojego ojca tkwi w jego odbycie. Za późno na operację, ale przynajmniej jego stan jest stabilny…" – Tego rodzaju tekstów, o niebo lepszych, zapadających w pamięć tekstów jest na pęczki.

Pierwszy zeszyt powstał w 1994 roku, który był wspaniałym rokiem dla kultury popularnej w którym to roku sztuka na świecie zaczęła się odradzać. Na ekrany kin wchodzi „Pulp Fiction" Tarantino, „Sprzedawcy" Smitha, „Leon Zawodowiec" Besson'a, „Ed Wood" Burton'a, „Forrest Gump" Zemeckis'a, „Wywiad z wampirem" Jordan'a czy „Urodzeni Mordercy" Stone'a. Lider Nirvany strzela sobie w łeb, ale powstają też takie kapele jak System of a down, Limp Bizkit, Placebo czy Muse. Swoje płyty wydają min Pearl Jam, Kyuss, Nine inch nails, the Prodigy, jak i klasyczne zespoły, których świetność zaczynała pod koniec XX wieku przemijać, jak chociażby

Pink Flody, wydający swoją ostatnią studyjną płytę „the division bell”.

Z Kaznodzieją miałem do czynienia praktycznie od pierwszego tomu i momentalnie historia ta wywołała u mnie sprzeczne uczucia. Gdy przeczytałem stojąc w empiku pierwszy album byłem oburzony. Próbowałem doszukać się przyczyny, dlaczego ktoś wydaje coś takiego i dlaczego ten komiks jak i autor uważani są za tych, którzy zmienili oblicze amerykańskiego jak i światowego komiksu. Historia mimo odłożenia go na półkę, trawiła mnie jak czerw wgryzający się w moje podbrzusze. Musiały zostać wydane kolejne dwa albumy, bym ostatecznie nabył go za cenę 24,90. Nie żałowałem i nie żałuję ani złotówki wydanej na wszystkie trzynaście – w oryginale 9 – albumów, a pozycja ta należy, dla mnie przynajmniej, do najlepszych jakie kiedykolwiek czytałem i oglądałem w jakimkolwiek formie. To opowieść intrygująca, szczera do bólu, skrzętnie przemyślana i inspirująca w każdym jej fragmencie.

Polskie wydanie jest świetne, szyte z doskonale dobranym, do tej historii, papierem offsetowym. Nawet po latach wydanie utrzymuje swój unikalny zapach. Nie mam żadnych zastrzeżeń. Nie ukrywam, że cieszę się niezmiernie, że mimo bluźnierczego podejścia i obrazoburczości pozycji udało się utrzymać (mimo cenzury kościelnej) na Polskim rynku.

Kaznodzieja jest tytułem zaliczanym do horroru, który mogę określić archaicznym określeniem „*La roman noir*”, czyli czarną powieścią. Gatunek ten ma na cel ukazywaniem demonów, które tkwią w każdym z nas. Ukazują nie fantastyczne, gumowe stwory, ile postaciami z krwi i kości, w których przedstawionych postaciach doszukujemy się cząstki samego siebie. Nie chodzi tu o wzbudzenie strachu przed tym, ile dewiantów i psychopatów kręci się wokół nas, ile że każdy może nim być. Nawet my sami.

Za sprawą zróżnicowanych postaci. Pomiędzy pięknych i okrutnych zboczeńców (jak chociażby wspaniała postać Jesusa de Sade w czwartym tomie wydania polskiego) historia wprawia czytelnika w obrzydzenie. Z czasem jednak obrzydzenie, do którego się przyzwyczajamy, zastąpione zostaje fascynacją i pewnym rodzajem podniecenia wynikającym z ciekawości. Po lekturze zastanawiamy się nad tym, czy obrzydzenie było skierowane do postaci fikcyjnych, czy też do samych siebie – czytelników, którzy lekturę pochłonęli z wypiekami na twarzy. Łącznie ze mną, rzecz jasna.

Kaznodzieja to powieść kultowa, jedna z najbardziej znaczących i taka, o której się nie zapomina. Nigdy. Pozycję tą czyta się z nieskrywaną fascynacją. Doskonałe dialogi, pomysły, postacie, nie pozwalają oderwać się ani na chwilę od lektury. Największą męczarnią było oczekiwanie na kolejne tomy tej pozycji.

Znana jest nie tylko fanom komiksu ale także tym, którzy cenią sobie dobrą rozrywkę i sztukę. Tytuł ma tyle samo zwolenników co przeciwników, ale taka powinna być przecież sztuka. Wzbudzać kontrowersję, wywoływać bunt, skłaniać do przemyśleń i dalszej dyskusji. Tylko wartościowa sztuka jest w stanie, kogokolwiek, skłonić do tego. Nie ważne już, czy jest się zwolennikiem dzieła Ennis'a czy przeciwnie, jego wrogiem. U każdego kto czytał ową pozycję, wzbudza ona żywe emocje. Nieistotne jakie. Istotne jest, że tylko dzieło z którym naprawdę się utożsamiamy jest w stanie wytworzyć coś takiego.

Fragment wstępu przytoczony na tylniej stronie okładki, napisany przez Joe R. Lansdale doskonale zachęca i określa ową pozycję:

„Dzieło, które zaraz przeczytacie, jest unikalne. Intrygujące. Dotyka naszych uczuć na elementarnym poziomie. Sprawia, że coś zaczyna nam pełzać w trzewiach i mózgu. (...) Okropna i mroczna opowieść nie staje się nagle ciepła i wdzruszająca. I dobrze. To jest jak z grzechotnikiem: ukąsi dziś i ukąsi jutro. I, jeśli nie wypadną mu zęby, ukąsi też za dwa lata. Grzechotnik pozostanie grzechotnikiem, a opowieść Garth'a zawsze pozostanie taka, jak na początku – ponura i szara z plamami czerni."

DOKTOR BRYAN 2: Archipelag duszy

Doktor wyciąga pistolet i celuje, mówiąc: „Spokojnie, poczujesz tylko małe ukłucie…" – to jedynie zachęta, której co prawda komiks powyższego tekstu jest pozbawiony, lecz ten niesamowity

tytuł ma do zaoferowania znacznie więcej.

Wspaniałe wydanie przyciąga swoją uwagą już samą okładką zdeformowanej mordy paranoicznej postaci tytułowego Bryan'a, którego druga odsłona w bardziej dopracowanej formie – fabularnej i graficznej – prezentuje Jakub Rebelka w całości przez tego artystę zrealizowany.

Pierwszy powód mojego zaskoczenia była informacja, że po trzech latach od momentu wydania przygód Dr. Bryan'a w 2002 roku, Kultura Gniewu wydaje w zupełnie innej formie jego kontynuację. Drugim powodem było, kolejne zaskoczenie, że owy album diametralnie przewyższa poziom swojego pierwowzoru. Trzecim, że zaraz po wydaniu zdecydowałem się na kupno w ciemno tej pozycji i tak samo zrobiłem dwa lata później gdy na rynku pojawiły się *„Trzy głowy profesora Muri”.*

Świetnie wydany album, już na pierwszej stronie poraża oglądającego, dając mu pozory splatterowego wydawnictwa nawiązując tym samym do pierwotnej wersji Dr. Bryan'a „leczącego" samobójców – zaprezentowanego podczas retrospektywnej wystawy internetowej portalu „Nowa Gildia" i biorącego udział w MFK w roku 2001. Archipelag duszy jednak skupia się przed wydarzeniami w tym – kolorowym – oraz w pierwszym – czarno białym – podobnie jak ten, albumem. Dwukrotnie większy i w formie wydania i objętości, podwójnie poraża swą formą i zróżnicowaniem chaotycznych plansz rysowanych w różnych stylach zespolonych z pozornie alogicznym scenariuszem. Tworzy niezwykle przemyślaną historię po której lekturze trudno wrócić do rzeczywistości.

Komiks jest niczym koszmarny sen. Utrzymany i inspirowany ekspresjonistycznym kinem niemieckim; widać w pracach Rebelki fascynację malarstwem Edward'a Munch'a, czy takich rysowników jak Ted McKeever. Jego kreska wydaje się być z pozoru pozbawiona precyzji, chaotyczna i niespójna. Z tego powodu niektórym owa forma zróżnicowanych plansz może nie przypaść do gustu. Jednak Rebelka widać doskonale wie co robi. Bawi się komiksową formą pozwalającą na owe przemyślane eksperymenty. Niewielu twórców bowiem podchodzi do tego właśnie w ten sposób. Ukazuje jednocześnie, że nieważne czy używałby ołówka, piórka czy farb, ma doskonale opanowany warsztat i wyrazisty styl, który był charakterystyczny począwszy od pierwszych jego prac i szlifowany do tej pory. Nie ma w jego pracach naśladownictwa. (Za to owe naśladownictwo wypatrzyłem przypadkiem w pracach Piotra Perłowskiego.)

Archipelag Duszy to komiks niepokojący. Po pierwszej lekturze nie wiedziałem co myśleć. Wydawał mi się bezsensowny, niepoważny i groteskowy. Po przeczytaniu tej pozycji po raz drugi, jawił mi się jako głęboko metaforyczna i niepokojąca historia. Rysunki wydają się pozbawione jakichkolwiek praw. Brak perspektywy i brak anatomii stają się formą odrealnionej wizji narkotyzującego się obłędem paranoika. Komiks staje się zupełnym snem rządzącym przez podobne prawa. Rozklekotana fabuła próbuje scalić się w jedną formę z poszarpanych i surrealistycznych obrazów. To wrażenie było w pewnym momencie tak silne jak podczas oglądania *Gabinetu Doktora Caligari* czy *Nosferatu,* kiedy to aluzje do rzeczywistości stają się metaforyczną strukturą ją odbijającą od zwierciadła; rozbite, staje się bardziej realne niż jawa z której się wybudzamy pod koniec czytanej pozycji. Poruszy on i zafascynuje jednak tych, którzy nie pozbawieni są wyobraźni. Inni nie są w stanie go zrozumieć lub zinterpretować. Będzie jawił się jako niezrozumiały bełkot bez wyraźnego przesłania.

Podoba mi się w komiksie to, że nie jest to typowa kontynuacja ani próba skopiowania sukcesu pierwszego albumu. W przeciwieństwie do *jedynki*, tu głównym bohaterem jest młody mężczyzna imieniem Cargo, uważający że ma coś z głową. Wszystko jawi mu się plamami obłędu niezrozumiałych zdarzeń, sprawiających wrażenie psychodelicznej halucynacji. Można to tak odebrać. Jednak postawmy się na miejscu bohatera. Dla niego jest to rzeczywistość jak najbardziej realna i pełna trwogi.

Album jest oryginalny, pełny niesamowitych rozwiązań graficznych oraz posiada niepowtarzalny klimat. Autor traktuje rysunek tak jak powinno się to robić, czyli pokazywać to,

czego nie można wyrazić słowami. To, czego nie możemy zobaczyć, ani we własnym życiu, ani na ich reprodukcjach w postaci fotografii. Rebelka pokazuje nam to, co widzi w swojej głowie. Mamy tu zderzające się przeciwności, smutek i śmiech, strach i spokój… Poetykę godną Chaggal'a i surrealizm przywodzący na myśl Max'a Ernst'a. W jego rysunkach jest pełno smaczków i aluzji a fabuła mimo oniryczności nie jest pozbawiona wysublimowanego, czarnego poczucia humoru. I sensu.

Postacie rysowane przez Rebelkę zdają się być próbą przetworzenia rzeczywistości naszego wymiaru, naszego świata, ludzi i zwierząt przez istotę, która nasz gatunek zna jedynie z legend lub tworzy na podstawie almanachu stworzonego z samych wizji. Rebelka jest właśnie taką istotą. Zaskakujące momenty i niesamowite pomysły zawarte w tym albumie przekonały mnie ostatecznie do tego artysty, którego karierę i kolejne pozycję śledzę. Sam Rebelka staje się dla mnie jednym z ulubionych twórców polskich, którego stawiam na równi obok moich ulubionych tj. Adlera, Truścińskiego, Rosińskiego, Śledzia i Gawronkiewicza. Ten album zaś uważam za najlepsze dzieło Jakuba, oraz osobiście jest moim ulubionym komiksem autora polskiego pochodzenia.

W porównaniu do pierwszego albumu, pointa stwarza wyraźny niedosyt. Mam wrażenie jakby miało coś po owym końcu nastąpić (Bryan 3? Nie, to byłoby zbyt piękne.) Dodatkowo dla tych, którzy pokochają Doktora, można zamówić koszulkę z Bryan'em i świnią w internetowym sklepie chrum.com.

Gdy pierwszy raz zetknąłem się z postacią autora, od razu go odrzuciłem. Było to właśnie przy pozycji „Doktor Bryan" z 2002 roku. – Pytałem sam siebie „*Co to u diabła jest? Jakim prawem ktoś wydaje taki shit? Przecież ten facet nawet nie potrafi rysować!*" Przeczytałem w empiku cały album i z powrotem odłożyłem go na półkę mając kilkanaście innych, lepszych pozycji, które naprawdę chciałem mieć. Teraz tego żałuję. I to cholernie. To było tylko coś ok. 10 złotych! (*Aargh!*) – A teraz nakład jest wyczerpany w całości! Jakiś czas później nazwisko autora znów mi się obiło o oczy, gdy dorwałem Egmontowską antologię „Komiks". Zwątpiłem. Jakiś czas później, gdy szukałem informacji o jego albumach natrafiłem na informacje, że Rebelka zdobył Małe Grand Prix w 1997 roku na Międzynarodowym Festiwalu Komiksu w Łodzi oraz sam komiks. Mówię sobie: *Ok, spoko, świetne.* – I nagle dostaje cios w twarz: „*Autor zdobywa owe Grand Prix w wieku 15 lat…"* 15 lat i tak wyrobiona kreska? – mimo wszystko – wtedy zainteresowałem się tym autorem jeszcze bardziej. Odnalazłem okładkę do czeskiego magazynu komiksowego „Aargh!" oraz polskie numery z 1997 roku „Czas komiksu" oraz „AQQ", w którym publikowany był komiks „Oskar" we współpracy z Benedyktem Sznejderem. Na XI MFK w 2000 roku dostaje za komiks „Oskar twój cień" I nagrodę MFK.

Jakub Rebelka, urodzony w 1981 roku, należy do czołówki polskich twórców komiksu. Udowodnił to na wiele sposobów. Już sam debiut, czy to na MFK czy w postaci Doktora Bryan'a był tego żywym dowodem. Jest autorem komiksów „Doktor Bryan", „Pieśń o Edgarze", „Dick 4 dick – Harem Zordaxa", „Ester Klemens 1 – trzy głowy profesora Muri" oraz omawiany „Doktor Bryan 2". Jego pracę można znaleźć także w magazynach AQQ, Czas Komiksu, Komiks Forum i Czerwonym Karle. Oprócz tego jego prace można znaleźć w antologiach „Komiks", „Komiksowy Przewodnik po Warszawie", „Chopin new romantic", „Czas na komiks" oraz „Manga po polsku"

Rebelka ukończył Akademię Multimedialną oraz ASP. Oprócz komiksowych pozycji, okładek itp. Jest także autorem licznych serii malarskich i ilustracji. Warto napomknąć że jest autorem fresków w Muzeum Powstania Warszawskiego w Teatrze Narodowym. Realizował także projekty z pogranicza malarstwa i dekoracji wnętrz min. Okólnik, pokój Kudłatego w 2007 we Warszawie, „Pink Flamingo nr.7" w gdańskim klubie Sfinsk oraz Arthotel – „lalala" w Sopocie również w 2007. Jest także zdobywcą I nagrody w konkursie Grafex magazynu Aktivist Exlusiv oraz Artystycznej Podróży Hestii w roku 2008 (Nowy Jork).

We Wrocławiu w studiu BWA przy ulicy Ruskiej 46a w marcu 2010 miała miejsce wystawa zatytuowana „Element Chaosu", będąca częścią jego pracy dyplomowej w 2008 roku. W roku 2009

w społecznie zaangażowanym piśmie „Recykling idei" została opublikowana część owych prac . Ostatecznym dziełem był wydany w 2010 roku komiksowy album, a właściwie pierwszy polski artbook wydany we współudziale Kultury Gniewu oraz BWA Jelenia Góra, uznany jak dotąd za szczytowe jego osiągnięcie. *(Nie mogę się wypowiedzieć jeszcze na ten temat bowiem pozycji nie posiadam i nie czytałem a o niej dowiedziałem się niedawno. Szybko jednak nadrobię tą zaległość. Muszę to mieć! Muszę!!!).*

COWBOY BEBOP – Tomy I – III

Fani Kraju Kwitnącej Wiśni zostali obdarzeni w roku 2003, przez wydawnictwo J. P. Fantastica, trzy tomową mangą będącą uzupełnieniem znakomitego dwudziestosześcioodcinkowego anime o tym samym tytule. Oprócz samej mangi, która łącznie liczy sobie pięć tomów, powstały jeszcze dwa filmy kinowe. Jednak żadna z tych pozycji nie dorównuje serialowi za którego reżyserię był odpowiedzialny Shinchiro Watanabe, autor takich produkcji – jak chociażby znakomity serial „Samurai Champloo", czy filmów „Marcoss Plus: Movie Edition". Warto wspomnieć, że jest także autorem dwóch animacji hitu „The Animatrix". Autorem oryginalnego scenariusza jest twórca związany z japońskim studiem Sunrise, mianowicie Hajime Yatate. Tworzył pozycje min. „Vision of Escaflowne", „Gundam" czy „Witch Hunter Robin". Serial „Cowboy Bebop" oraz film kinowy „Cowboy Beboy: Pukając do nieba bram" był emitowany na kanale Hyper+, TVP Kultura oraz AXN Sci-Fi.

Historia opowiada o przygodach czterech łowców nagród – kowbojów oraz towarzyszącym im leniwym, aczkolwiek pomocnym psie. Latając statkiem o nazwie „Bebop" konkurują między sobą o schwytanie celu, wyznają jedną zasadę – cel musi przeżyć. Jeśli nie - nagroda pieniężna nie zostanie wypłacona.

Fabuła rozgrywa się w latach 70tych XXI wieku. Kluczowym zamierzeniem twórców było bezpośrednie odniesienie się do całej kultury popularnej wieku dwudziestego, skupiając na latach siedemdziesiątych. Podobnie futurystyczny świat, stanowiącym tło przygód bohaterów, jest pewnego rodzaju złożeniem hołdu dla twórców którzy, w ubiegłym wieku, kreowali pierwsze wizje świata przyszłości w filmach i książkach. Tego typu odniesień uważny i zorientowany czytelnik / widz, znajdzie o wiele więcej. Seria kładzie nacisk głównie na wątki sensacyjno – komediowe, jednocześnie nie pozbawiona jest wątków tragicznych czy przyprawiających o dreszcze. Zróżnicowany i wybuchowy pastisz westernów, filmów akcji i noir, sprawia, że odbiorca nie nudzi się ani przez chwilę.

Owe odniesienia widać, chociażby w samych tytułach poszczególnych odcinków, będących tytułami rzeczywistych, przeważnie, rockowych hitów. Mimo tego, nie usłyszymy ich w żadnym odcinku. Za muzykę w serialu odpowiedzialna jest japońska kompozytorka i pianistka Yoko Kanno oraz jej zespół The Seatbelts. Tworzyła ona niezapomniane ścieżki dźwiękowe do znanych, polskim fanom, pozycji anime jak „Arjuna – Córka Ziemi", "Vision of Escaflowne" czy "Ghost in the shell: Stand Alone Complex".

Autorem samej mangi natomiast jest Yutaka Nanten, mający na swoim koncie niewiele tytułów, a już na pewno niewiele dobrych. Sam ten fakt w kraju, gdzie ok 45% wydawanych książek to komiksy, świadczy o tym, że nie został dobrze przyjęty przez czytelników zarówno jak i japońskich, jak i polskich. W Polsce znany jest jedynie z tego tytułu. I dobrze. To, co zaprezentował w mandze wysoce mnie rozczarowało. Rysunki i fabuła są więcej niż słabe. Miałem i mam dalej wrażenie, że manga powstała na „odpiernicz", jedynie w celach zarobkowych. Spodziewałem się po artyście czegoś lepszego. Kreska jest przeciętna, mało oryginalna i wyrazista. Rysunki bronią się jedynie charakterystycznymi, dobrze przerysowanymi, postaciami.

Rysunki dają wrażenie niedosytu, które uzupełnia wyobraźnia, a tak być nie powinno. Manga powinna bronić się osobno jako osobna całość. Jeśli ktoś oglądał anime, ma wyraźne wyobrażenie tego, jak to ma wyglądać. Lecz dla tego kto sięga po tą pozycję po raz pierwszy, zaczynając od mangi to jestem pewny, że nie będzie się rwał do tego by obejrzeć tak długi serial. Rysunki są prostackie, a nie zdziwiłbym się gdyby autor tworzył je bez szkicu czy jakiegokolwiek

przygotowania. To samo tyczy się samej okładki. Nędza. Chociaż jest plus. Trzy tomiki „fajnie" wyglądają (z daleka) na półce.

Negatywny odbiór scenariusza, jest doskonale wyważony w stosunku do rysunku. Historie są spontanicznie powiązanymi ze sobą opowiadaniami, kończącymi się zbyt nagle w stosunku do rozwoju całej fabuły. O ile w anime historia dąży do jakiejś Wielkiej Konkluzji, tutaj dostajemy mało oryginalną i prostacką papkę, nie posiadającą żadnych głębszych wartości. Na następny dzień wraca się, co prawda, do lektury, ale tylko by przypomnieć sobie zakończenie, które nie zostawia w pamięci żadnego śladu. Kiedy zabieram się do czytania tej pozycji po raz kolejny, mam o niej coraz gorsze zdanie. Nuda, sztampowość i niczym nie wyróżniające się, mało oryginalne wątki powodują, że manga po każdym, kolejnym razie jest coraz bardziej uciążliwa. Faktem jest, że miała być to w zamyśle lektura lekka, łatwa i przyjemna, ale nie do takiego stopnia! Jedynym wspólnym mianownikiem, między mangą a anime, jest patent tytułowania rozdziałów. Historie przedstawione w tomikach, dają wrażenie niedopracowanego szkicu odrzuconych odcinków serii telewizyjnej.

Trzy tomy o łącznej wartości 48 złotych uważam za wyrzucone w błoto. Żadnych zastrzeżeń nie mam pod kątem wydania. No, jeśli mam być upierdliwy, to zawsze się czepiam tego, że komiksy czy książki są klejone. Jednak J.P.F. reprezentuje naprawdę wysoki poziom wydawanych mang aż do teraz. Pozycja zdecydowanie skierowana jest do fanów i fanatyków serialu. Tak czy inaczej, czy komiks jest powiązany z czymś czy też nie, powinien bronić się sam, a nie wypływać na fali swojego pierwowzoru. Na polskim rynku ta pozycja jest jedną z kilku najgorszych jakie czytałem i za jakie zapłaciłem. Jest ona modelowym przykładem tego, jak umiejętnie można spieprzyć naprawdę dobrą historię i wrażenie jaki pozostawił serial.

UNIVERSE #1

Pamiętam, że „Universe" wypatrzyłem w opolskiej księgarni w której przesiadywałem godzinami czytając komiksy, zamiast iść do szkoły. Była to jednocześnie pierwsza pozycja Mandragory z którą miałem styczność. W tym roku mija dziesięć lat od momentu gdy nabyłem ten tytuł, płacąc za nią pieniędzmi, zbieranymi przez prawie miesiąc. Był to jednocześnie jeden z pierwszych komiksów przedstawiający historię jakiej, wówczas, nie spodziewałem się przeczytać i dzięki której sam zacząłem nałogowo zbierać komiksy porażony wydaniem wysoko przewyższającym starsze pozycje jakie posiadałem. Rok 2002 był swoistym wysypem naprawdę znaczących pozycji, które ugruntowały pozycję komiksu na rynku, sprawiając, że coraz więcej różnorodnych tytułów trafiało na sklepowe półki. Ta pozycja była jednym z takich tytułów

Universe to mini seria autorstwa scenarzysty Paula Jenkinsa (twórcy znanych polskiemu czytelnikowi tytułów min. Inhumans, Objawień, Wolverine: The end, Origin i Spectacular Spider-man) oraz rysownika Claytona Crain'a, znanego także przez album „Bez honoru". Zamknięte w dwóch albumach pierwsze wydanie dosłownie rozsypuje się kartka po kartce. Do wznowienia zbiorczego w jednym, szytym tomie z twardą okładką, nie mogę się przyczepić. Ma to oczywiście swoją cenę (39,90 zł)

Pierwsza z dwóch części rozpoczyna się w 1901 roku, w Nowym Jorku. Dwóch naukowców po tym jak dostali naglący telegram od budzącego respekt Grimesa, naukowca od spraw paranormalnych. Przeczuwając przekręt, sceptycznie nastawieni, z czystej ciekawości składają mu wizytę. Kiedy z mieszkania Grimesa dobiega krzyk, zachowując wszelkie środki ostrożności, wchodzą do mieszkania gotowi pomóc. Lecz to, na co natrafiają, przechodzi ich najśmielsze oczekiwania…

Obchodzący urodzinową imprezkę Thomas Judge, były ksiądz, w towarzystwie dwóch prostytutek nawet nie spodziewa się, że jeszcze tej nocy trafi w sam środek odwiecznej walki między siłami nieba i piekła. Obserwująca go Tilly, jak się później okaże wnuczka Grimes'a, będzie

jego swoistym mentorem prowadzącą go przez drogę, na której będzie musiał się zmierzyć z demonami piekielnych czeluści, demonami ukrytymi wewnątrz niego, na samym diable skończywszy. Wspólnym mianownikiem całego zamieszania jest znaleziony przez Thomasa artefakt zwany „Zachwytem". Sam Tom będzie musiał odszukać w sobie resztki wiary, która pomoże mu udźwignąć brzemię spoczywających na jego barkach losach całego wszechświata.

Na tym w zasadzie skupia się część pierwsza. Początek, mimo iż zaskakujący, jest o tyle, ile lekturę czyta się po raz pierwszy lub czyta się będąc niezaznajomionym z klasycznymi pozycjami nie tylko komiksowymi. Przywodzi momentalni na myśl opowieści Lovecrafta, zwłaszcza w formie ukazanych demonów i bestii których Grimes „gości" w swoim domu. Drugim skojarzeniem jakie przyszło mi na myśl, jest podobieństwo do pierwszych stron, pierwszej części genialnej serii Neila Gaiman'a „Sandman". Podobny początek, czasy, wpływy Lovecraft'a, kadrowanie, nawet motyw z „szalonym naukowcem" prowadzącym eksperyment swojego życia, mający zmienić wszystko wokół.

Podobnych skojarzeń czytelnik odnajdzie w treści bardzo wiele. W momencie gdy pozycja ta trafiła na polski rynek, można byłoby ją uznać za oryginalną. Jednak w momencie gdy do księgarń trafia pierwszy album „Sandmana" oraz „Kaznodziei", widzimy w „Universe" wyraźne wpływy obu serii, z których wydaje się, że Jenkins wykorzystuje motywy mu bliskie i próbuje, właśnie co? Powtórzyć? Skopiować sukces? – Sama postać głównego bohatera – Toma – księdza alkoholika, jest przecież wyraźną kopią Jessego Custer'a. Równie dobrze Custer rysowany przez Claytona Crain'a mógłby wyglądać identycznie.

Tyle odnośnie skojarzeń. Jednak, żeby nie wyszło, że „Universe" jest pozycją jedynie wykorzystującą znane motywy, ich rozwinięcia budują zupełnie inny typ historii zmierzający w zupełną fantastykę przypominającą trochę Constantine'a, który dopiero kilka lat później wejdzie na ekrany kin. Podczas lektury i tak ma się wrażenie, że seria próbuje się silić na oryginalność, lecz tylko do pewnego momentu. Pośród motywów i, jakby nie patrzeć, świetnie nakreślonej, wbrew pozorom, wciągającej fabule, przymyka się oko na nawiązania i schematyczność. Liczy się na to, co przyniosą zakończenia poszczególnych wątków, które, nie ukrywam, są zaskakujące i oryginalne. Musi jednak minąć cała ta mało oryginalna przybudówka zanim akcja ruszy pełną parą. Na co w zasadzie nie trzeba długo czekać. Później zaczyna się totalny odjazd, nie pozwalający oderwać się od lektury ani na chwilę.

Co do samych rysunków nie ma się do czego przyczepić. Są szczegółowe, różnorodne, a same plansze są przemyślanie skomponowane, przez co wywyższa to Claytona ponad przeciętnego rysownika, mającego nie tyle dobry warsztat, ile świetne pomysły na każdą poszczególną sekwencję. Zdecydowanie rysunek podnosi rangę tego tytułu. Dzięki nim niedociągnięcia fabularne i pozorne naśladownictwo nie jest tak rażące. Clayton daje coś od siebie, coś, czego brakuje w tego rodzaju pozycjach, nie ukrywajmy, przeciętnych, ukazując samego autora rysunków jako nie tyle dobrego rzemieślnika, ile twórcę z wyobraźnią. Jest to najbardziej znaczący plus dla tej pozycji, choć można byłoby się doczepić w niektórych sekwencjach, pewnych uproszczeń, które wypełnia podrasowany komputerowo kolor. Doczepić się również można rysowanych postaci, minimalnie różniących się od siebie, ale jednak wystarczająco zauważalnie. Dla mnie niewątpliwym plusem jest sama narysowana przez niego postać Tilly, ale to już kwestia gustu, a ja mam słabość do bladych gotyk – lasek, więc wybaczcie mi.

Kolejnym plusem jest sam kolor, który nie ukrywajmy, nie wyglądałby tak dobrze na zwykłym matowym lub offsetowym papierze. Tutaj plus należy się niewątpliwie wydawnictwu Mandragora, stosującym naprawdę świetny papier, dającym rysunkom głębię, a kolorowi wyraźne nasycenie. Plusem odnośnie samego papieru jest to, że nie odbija on tak rażąco światła, że komiks

trzeba trzymać pod określonym kątem by rozbłyski nie psuły zabawy.

Koloryści Steve Firchow oraz Jonathan D. Smith udowodnili wiele razy, że nakładają kolor naprawdę fachowo. Ich różnorodną paletę barw można było podziwiać w takich seriach jak chociażby Fathom, Witchblade czy Tomb Raider. Stosują oni komputerową obróbkę, jednak nie jest ona tak rażąca jak w przypadku pozycji sprzed kilku lat, gdzie efekty dopiero zaczęły być stosowane. Niektórzy do dziś nie potrafią stosować tego typu efektów, które nie psuły by bezpośrednio rysunków. Oprócz kilku kadrów na których owe efekty są dosłownie wykorzystane (jak w scenie kiedy Tom znajduje się w piekle), nie widać diametralnych zmian i większych rozbieżności stylistycznych w tej kwestii. Kolorystyka w „Universe" jest wykorzystana z głową i co ważne, pozbawiona jest maniery porażania czytelnika tym, co mają do zaoferowania efekty XXI wieku. Kolor buduje klimat w zależności od scenerii poszczególnych scen. Dzięki niemu obraz tego, co oglądamy wydaje się naturalny i nie razi sztucznością, co jest bardzo ważne.

Są oczywiście pozycje o wiele lepsze, jednak historia Paula Jenkinsa broni się po dziesięciu latach od wydania polskiego, a jedenastu latach wydania oryginalnego. Jednak nie wszyscy podzielają moją pochlebną opinię odnośnie tego tytułu. W sumie nie dziwie się, bo komiks jest tylko dobry. Moja ocena, jak nie trudno się domyśleć po moim wstępie, jest zawyżona tylko przez sentyment i znaczenie jakim darzę tą pozycję. Jeśli ktoś mi zarzuci, że komiks oceniłem zbyt wysoko, nie będę się kłócił.

UNIVERSE #2

Kiedy Thomas Judge zapoznaje się z paranormalną ekipą Tilly (gdzie oni sami są jak Fox Mulder i sceptyczna Dana Scully, tylko tutaj w zamiennej formie), ta wysyła go w podróż piekielną koleją, tym razem (w części pierwszej jechał taksówką), prosto w sam środek zmarzniętego piekła w którym będzie musiał stanąć przed obliczem własnych demonów przeszłości i spróbować odpokutować za swoje grzechy. Następnie pozostaje jedynie dotrzeć do finału…

Druga i ostatnia część „Universe" rozpoczyna się mniej dynamicznie niż poprzednia, lecz absolutnie nie jest to minus. Widać od razu, że Jenkins się rozkręcił i zaczął opowiadać historię ciekawszą, bardziej oryginalną i pomysłową… Do pewnego momentu. Co prawda scenarzysta popisał się bardziej wnikliwą psychologią postaci, opowiadając historię będącą punktem zwrotnym całej akcji, jednak im bliżej końca tym gorzej.

Sama koncepcja piekła, jako wielkiej giełdy na której handluje się duszami, jest może i oryginalna, a nawet zaskakująca, jednak wrażenie, że rysunki zbyt przytłaczają scenariusz, w tej części jest bardziej odczuwalna. Później następuje chaos, batalia, ostateczna walka i… naprawdę żenujące (chciałbym użyć innego określenia, ale obiecałem sobie, że nie będę bluzgał bardziej, niż to konieczne) zakończenie. Nim ono – owe wybuchowe kolorystyczne fajerwerki wykorzystujące całą paletę barw i moc programów jakie stosują Firchow, Smith & Starr – nastąpi, akcja zagęszcza się nieadekwatnie do rozwoju całej fabuły. Wszystkie wątki, pozorna wielopłaszczyznowość i cała otoczka tego, do czego doprowadzał pierwszy album, zostają spłycone do knajpianej rozróby z której nic w zasadzie nie wynika. Wróć. Wynika z tego: kretyńskie, mało prawdopodobne i chyba najmniej oryginalne zakończenie, jakiego bym się spodziewał po mało wyrobionym, początkującym scenarzyście a nie po kimś kto ma na koncie naprawdę dobre serie. Daje to wrażenie, że album pierwszy (pełen naśladownictwa, nie wiem czy zamierzonego, czy nie), w porównaniu do tego, jest istnym arcydziełem, a owe silenie się na oryginalność Jenkinsa, nie wyszło serii na dobre.

Pierwsza połowa albumu jest wspaniała. Wątki wykorzystujące przemoc w rodzinie, błędy, poczucie winy itd. są naprawdę świetnie zaserwowane i można doświadczyć czegoś w rodzaju współczucia w stosunku do głównego bohatera. Lecz kiedy bohater posuwa się w swojej drodze

dalej, zdaje się on oddalać od czytelnika. Przestaje być klarowny wraz z całym rozwojem historii nabierającej pozornego tępa.

Podane rozwiązania tajemnic i motywów jest mało klarowne, nie precyzyjne i czasami nie odczuwa się go wcale. Pytania które czytelnik sobie zadał pod koniec pierwszego albumu, w drugim są podane „nieatrakcyjnie”, a czasem nie zważa się na nie zupełnie. Pointa gubi się w przegadanej, chaotycznej, nieprecyzyjnej, mętnej treści, do momentu aż zostaje przerwana zakończeniem w którym treść przestaje być istotna, a serię ratuje Clayton Crain, odwracający uwagę czytelnika rysunkami.

W ostatecznych scenach, na niektórych planszach trudno połapać się o co właściwie chodzi. –

Jest to najbardziej wkurzająca mnie maniera rysowników amerykańskich, które błędy są powtarzane, jak widać, od kilkunastu lat aż do teraz. – Jak zawsze. Kiedy przychodzi czas na jakąkolwiek - zazwyczaj epicką batalię - do której bohaterowie i czytelnicy się przygotowywali i czekali na nią z zapartym tchem, rysownik serwuje nam kadry lub rozkładówki z dużą ilością niczego. Zamiast podążać za wartką akcją, czytelnik zieje ogniem z nosa, sfrustrowany, że musi czytać bezsensowną narracją z dialogami, nie wnoszącymi nic ani do treści, ani do oglądanych scen. Nie wiadomo w jakim celu stosuje się ten zabieg. Brakuje tu tylko rozmazanych, nieregularnych plam, jakie często były używane w tego typu sekwencjach z super-bohaterami. Po tym wszystkim, mija kilka stron i następuje koniec, po którym pozostaje jedno, fundamentalne pytanie. O co w zasadzie chodziło?

Żałuję, że seria nie została zrealizowana w dwunastu zeszytach, jak to z początku planowano, tylko zamknięto ją w ośmiu. Może wtedy komiks, a przynajmniej konkluzja całej historii, byłby bardziej dopracowany i precyzyjny. Mimo potencjału jaki seria wykazywała, nie stała się ona popularna, a wprost przeciwnie. Serię zaatakowali, z jednej strony przewrażliwieni, na tle religijnym, amerykanie, a z drugiej, rozczarowani fani autora scenariusza, po którym wszyscy spodziewali się czegoś lepszego. Nacisk niezadowolonego wydawcy na skrócenie serii jest odczuwalny szczególnie w zakończeniu.

Pomimo oklepanych motywów i mało oryginalnych postaci, jest w scenariuszu wiele niekonsekwencji jak chociażby w przypadku przemian Thomasa. Brak logiki w poczynaniach pana Blacka w stosunku do upadłego księdza. Brak odpowiedzi na to kim jest Konduktor. W tym albumie o wiele gorzej można odczytać i zrozumieć akcje, gesty, czynności, których winą jest rysunek. Widać większe rozbieżności niż w pierwszej części w twarzach postaci. Dodatkowo mógłbym się doczepić okładek, które mogłyby robić za okładki jakiejkolwiek innej serii i nawet szczególnie nie byłoby wątpliwości. Okładki mogłyby równie dobrze pasować do serii „Witchblade” czy „The Darkness”. Ostatecznie rysunki w tym albumie są bardzo nierówne, zupełnie jakby Claytonowi nie chciało się pod koniec rysować, oddając pałeczkę kolorystą. Na sam koniec całość próbuje uratować opowiadanie wieńczące całą historię, ale równie dobrze mogłoby go nie być i nic by się nie stało.

Podobno planowana jest kontynuacja tej serii w postaci czterech zeszytów, jednak naprawdę nie wiem czy chcę ją przeczytać. Myślę, że zaryzykuję, bo wiem na pewno, że gorzej już być nie może (choć wychodzę z założenia, że nigdy nie jest tak źle, by nie mogło być gorzej).

30 DNI NOCY

Rzadko, pośród wszelkiego rodzaju komiksów oraz powieści graficznych, można spotkać naprawdę dobrą historię grozy. Już nie mówię tu o seriach, które by wyraźnie wskazywały, że warstwą przewodnią jest horror. Jest, co prawda, kilka dobrych komiksowych horrorków, które tym określeniem są – zazwyczaj niezrozumiale według mnie – określane. Ostatecznie nie trzeba ukrywać, że wywołanie u czytelnika autentycznego strachu, zwłaszcza za pomocą komiksowej

historyjki, jest czymś nie bywale trudnym i rzadkim.

Kiedy złapałem w rece„30 dni nocy”, żadna siła nie była mi wtedy odebrać tego tytułu. W dodatku, trzymałem pojedynczy, jedyny egzemplarz na całą księgarnię. Był to 2003 rok.

Okładka zdobiąca wydanie była tak odmienna od innych wydań komiksowych, że bałem się spojrzeć z początku na cenę. Z trudem uwierzyłem, że komiks wydała Mandragora. Byłem naprawdę mile zaskoczony. Przejrzałem na szybko zawartość i byłem oczarowany, nie tyle warstwą graficzną, kolorystyczną czy podejściem grafika do tematu, lecz, zimnem bijącym z kart komiksu, którego doświadczyłem, zaledwie kartkując ową pozycję podczas niezwykle ciepłego popołudnia.

Ostateczna decyzja padła w momencie gdy zobaczyłem nazwisko Clive’a Barker’a, piszącego wstęp do wydania zbiorczego „30 dni nocy”, złożonego z trzech oryginalnych numerów. Może według niektórych (większości?), postąpiłem idiotycznie, ale jeśli ktoś zna rangę i dzieła mistrza współczesnej literatury grozy od dawna znajdującego się na samym szczycie panteonu największych mistrzów horroru i fantastyki, rozumie mnie doskonale. Oczywiście i Barker i Niles, mogą nie przypaść każdemu do gustu, jak sam gatunek horroru – lecz ostatecznie kwestia gustu nie ma decydującej wagi. Nie ukrywam, że to właśnie dzięki Barkerowi nabyłem komiks w ciemno, w dodatku autorstwa nieznanych, dla mnie jeszcze wtedy, twórców, którym zapłaciłem. Na zachętę. Barker’owi zaufałem całkowicie i się nie zawiodłem ani na nim, ani na pisarzu, którego reprezentował.

Już po kilku stronach, lekko poirytowany, musiałem przerwać i zamknąć lekturę. Z rąk wyciągnęła mi komiks, kasjerka, musząc zeskanować towar.

Kiedy znalazłem spokój i przysiadłem do skonsumowania komiksu, miałem nadzieję, że nie popełniłem błędu. Przypomniały mi się komiksy z podobną, na pierwszy rzut oka, kreską i były to komiksy na podstawie gier. Pocieszyło mnie, że ten tytuł do nich nie należy. Jestem uprzedzony do komiksowych adaptacji gier – w równym stopniu, tak jak inni są uprzedzeni do horrorów i Barker’a – oraz do komiksowych adaptacji filmowych, tworzonych na podstawie komiksów – co nie znaczy, że nie czytam z chęcią i jednych i drugich.

Wielkim zaskoczeniem, podczas lektury, z początku niemiłym – a zaliczałem się wówczas do zagorzałego przeciwnika wampirów, a przynajmniej ich obecnego postrzegania – że to właśnie komiks o tego rodzaju bestiach o których napisano i nakręcono wystarczająco dużo. Przed dalszą lekturą musiałem przepalić, papierosem, tą sprawę i oczyścić umysł, by moje uprzedzenia nie wpłynęły negatywnie na postrzeganie, przeze mnie, dzieła.

Nie chodzi o to, że jestem przeciwnikiem ani wrogiem wampirów. Przeciwnie. Jestem wielkim miłośnikiem tych mrożących krew w żyłach, bezosobowych istot, całkowicie nieprzewidywalnych i budzących szacunek od tak wielu dekad, (pomijając już w tym kwestię, że są fikcyjne). Skrywają one w swej wewnętrznej otchłani, coś decydującego o tym, że są tak intrygującym materiałem do wszelkiego typu powieści grozy, ograniczonymi jedynie wyobraźnią autora. A wyobraźnia autorów w ostatnich latach wykazywała się spłyceniem formy i zaniedbania potencjału jaki te postacie w sobie noszą. Ograniczono się do ukazywania ich jako istoty, nie specjalnie różniące się od ludzi. Nie wiem ostatecznie, czy na przestrzeni ponad stu lat, to one zaczęły się upodabniać do ludzi, czy też my do nich…

W dziele Steve’a Niles’a i Ben’a Templesmitha widzimy wampiry potraktowane na sposób nowoczesny, jednakże zachowano pierwotne postrzeganie tych istot. Dzięki temu, wampiry powróciły do łask i zaczęły na powrót przerażać ludzi, a nie utożsamiać się z nimi, zatracając całkowicie pierwotne pochodzenie. W tym dziele wampiry nie są udomowionymi zwierzątkami, które można nawet obdarzyć jakimś uczuciem. Są tym, czym były jeszcze zanim sam Bram Stoker ochrzcił go imieniem Dracula.

Historia zaczyna się od przygotowań małego miasteczka Barrow, znajdującego się na Alasce,

do trwającej przez 30 dni nocy okresu odcięcia od innych miast oraz światła. – Myślę, że ten krótki opis jest wystarczająco intrygujący, by sięgnąć do lektury od razu. Oczywiście jeśli lubi się horrory. A ten straszy.

Pierwszym zaskoczeniem jest samo miejsce Barrow. Drugim jest bezpośredni chłód owijający czytelnika już na samym początku, a tak naprawdę nic takiego się jeszcze nie dzieje. – To się nazywa groza przed przerażającą ciemnością w której mogą wypełznąć całkowicie nieprzewidywalne istoty. – Są nimi właśnie wampiry. Lecz w postaci, jakich ich jeszcze nie widzimy.

Ciemność która spowiła Barrow, zimna i bezlitosna, wydaje się nie być dla bohaterów straszna, lecz problematyczna. Cynizm, za którego pomocą walczą i podnoszą się na duchu mieszkańcy, zmusza ich do ostatecznych przygotowań, której sprawy nie mogą zaniedbać. Jakakolwiek nieodpowiedzialne potraktowanie i lekceważenie sprawy, może skończyć się odcięciem całkowitej łączności z kimkolwiek. Pojawia się oczywiście wyraźna miłość między Ebenem i Stellą, która rozgrzewa wystarczająco bohaterów i czytelników, jednak do czasu. Kolejne sekwencje, stające się coraz bardziej ciemne i opustoszałe, tylko wprawiają w jeszcze większy niepokój. Od razu po zakończeniu rozmowy kochanków, czytelnik ma przeczucie, że nakreślone uczucie, pojawia się nie bez przyczyny i tylko ma nadzieję, że dzieło będzie należało do tych, które kończy się „happy end'em".

Kiedy na scenę pośród kurtyny śniegu, wkraczają „wampiry" i atakują niczego się nie spodziewających się czytel… tfu!... mieszkańców, poczucie bezradności jest wyraźniejsze niż w jakiejkolwiek innej historii. Wampiry są przedstawione inaczej, niż ktokolwiek to do tej pory zrobił. Nie są wojownikami, jak to było w „Underworld", nie są również degeneratami, nie potrafiącymi okiełznać złości, jak w „Near dark" nie wspominając już o jeszcze jednej pozycji z ostatnich lat, której wymienianie tytułu owego „dzieła" świadczyłoby już o całkowitym braku szacunku z mojej strony względem omawianego tematu.

Motywy tak zwanego „uczucia" pomiędzy bohaterami, woli przetrwania i poczuciu obowiązku chronienia każdego, kogo tylko można, jest zaserwowane po mistrzowsku. Gwałtownie i przerażająco. Blade i pokryte krwią bestie, są pozbawione już na pierwszy rzut oka jakichkolwiek ludzkich emocji. Bez wyraźnego planu rozszarpują na kawałki, jak wygłodniała wataha wilków, kierujących się instynktem bestii. Pierwsza myśl, że to monstra, mimo wyglądu, prymitywne, dają nadzieję, że łatwo będzie z nimi walczyć. Jednak jak to mówią „nadzieja matką głupich".

Komiks jest w zasadzie debiutem scenarzysty. Od momentu zaistnienia Niles'a na komiksowym rynku adaptacją klasycznej książki (na pewno nikt nie zgadnie, że jej bohaterami j są wampiry) „Jestem Legendą", Richard'a Mattherson'a, musiało minąć ponad dziesięć lat, zanim Steve zaryzykował i napisał właśnie „30 dni nocy", który tytuł w jego dorobku autorskim był piątą pozycją.

Komiks ma zaledwie osiemdziesiąt kilka stron. Jest krótki, intensywny i dopracowany w każdej kwestii. Wydawnictwo Mandragora, dodatkowo zaostrzyło nam apetyt, podając informację, na tylnej zakładce okładki, że szykowana jest adaptacja filmowa tego dzieła – która dziś doczekała się już dwóch filmów – oraz kontynuacji tej niesamowitej historii, pod tytułem „Mroczne Dni".

Niles w „30 dniach nocy" podał nam świeżą, dopracowaną historię, przez którą mamy nadzieję, że autor, zaskoczy nas jeszcze nie jednym. Po kolejnej dekadzie od wydania pierwszy raz tej pozycji, Niles jest już uznanym pisarzem komiksów i scenarzystą filmowym, na których pozycjach – a czytałem prawie wszystkie - nie zawiodłem się ani trochę. W „30 dniach nocy" widać wiele elementów, które staną się w późniejszych dziełach, elementem charakterystycznym dla jego dzieł.

Jednak o ile można nazwać u Niles'a charakterystycznym wykorzystaniem wątków

miłosnych w sytuacjach całkowitego zagrożenia i doskonale budowanego napięcia, godnym mistrzom, w których Niles podważa, nie tyle miłość względem bohaterów, ile samo pojęcie „miłości" w scenerii całkowicie obdartej z jakichkolwiek barw, ciepła i uczucia. Owa „miłość" wydaje się być nie trafiona w sytuacjach w których stawia ich sam Steve. Jest jakby żartem, czymś nie pasującym do rozgrywanego świata. Jednocześnie „miłość" staje się azylem i ostatnią ostoją człowieka w sytuacji ekstremalnej. To ona nie pozwala mu zwariować. To ona ze wszystkich wartości na świecie, pozostaje ostatnią rzeczą trzymającą bohaterów przy życiu. Ona daje mu siłę w której stwierdzamy, że w poczuciu zagrożenia w jakich stawia Niles swoich bohaterów, momentalnie przewartościowują wszystko, oprócz niej. Walczą o nią, nie tyle by kochać, obronić kogoś, lecz trzymającą ich w poczuciu, że to właśnie odczuwanie i wyrażanie jakiejkolwiek formy miłości, jest wartością, znaną tylko człowiekowi, którego określa i sprawia, że właśnie nim jest. I próbuje pozostać. Próbuje.

Niles atakuje widza paranoiczną utratą kontroli nad sobą samym i otoczeniem wokół. Wprowadza doskonale przemyślane i autentyczne uczucie skrajnego zdezorientowania, któremu bohaterowi kroku próbuje dotrzymać, zaciskający dłonie w pięści, widz. Kiedy świat zaczyna się układać w logiczną całość, spośród elementów, ujawnia się przynajmniej jakiś ślad odpowiedzi… U Niles'a jednak nie ma chwili na wytchnienia. Kolejne zdarzenie, element, wstrząsa coraz mocniej. Doskonale znane Niles'owi zachowania ludzi w krytycznie stresujących sytuacjach, odruchy paniki i autentycznego przerażenia, są głównym napędem, przede wszystkim „30 dni nocy".

Podobne podejście Niles zaprezentował w scenariusz napisanym do jednego z odcinków serii Micka Garrisa, „Fear Itself" („Strach w czystej postaci" lub „Oblicza Strachu"). W krótkiej i zwięzłej, jak „30 dni nocy", historii „New Years Day" tym razem mamy do czynienia z zombie. Przyrównuję w tym miejscu dzieło komiksowe i dzieło filmowe, odległe o pięć lat. Udowadnia jednocześnie, że nie jest jedynie mistrzem w swoim fachu, ile doskonale zna medium filmowe i komiksowe. Pokazuje on równocześnie subtelne różnice między komiksem a filmem. Różnice niewielkie, mające ze sobą o wiele więcej wspólnego.

Nieustanne zagrożenie osnuwające bohaterów, pozbawia ich myślenia o tym, że mają jakiekolwiek szanse w bezpośrednim starciu z nimi. Najmniejszy błąd, może być fatalny w skutkach, a Niles nie zostawia jeńców. Kiedy Niles zaczyna tworzyć historię, zamienia się w jedną z bestii, którą opisuje. Upodabnia się on w ten sposób do nich, uczy się i działa niepohamowanie i bez uprzedzenie. Atakuje wtedy, gdy wyczuwa, że jego ofiara jest osłabiona, a każdy kolejny atak jest coraz bardziej jadowity i ostrzejszy. Jeśli nie ogłuszy solidnie ofiary, ta mu ucieknie, albo co gorsza, zabije go pierwsza.

Poczucie wyobcowania, zagubienia w miejscach, doskonale przez bohaterów znanych oraz samo odrealnienie, skłania do tego, że to czego doświadczają, nie może być nie prawdą. Ma się wrażenie, że Niles podaje nam historie, brzmiące naprawdę mało wiarygodnie. Ale trzeba się liczyć z tym, że te właśnie mało wiarygodne historie, mogą być zazwyczaj prawdziwe.

EDEN – Tom 1

Komiksy z gatunku science-fiction, a zwłaszcza jego odłam zwany cyberpunkiem, nie jest ani teraz, ani nie był pod koniec lat dziewięćdziesiątych nowością. Pośród ogromu tego typu pozycji, jakie głównie tworzą Japończycy, zagadkowe było posunięcie Egmontu w 2002 roku, sprowadzający na polski rynek akurat ten tytuł. Ich propozycja okazała się celna, pomimo tego, że fani mangi nie spodziewali się tego niespecjalnie znanego tytułu ujrzeć w księgarniach.

Autor mangi, Hiroki Endo urodził się w 1970 roku w prefekturze Akita w Japonii i oprócz tego tytułu ma na swoim koncie jeszcze tylko trzy regularne serie. „Eden" wybija się ponad, nie tylko jego, dzieła, ale wszelkie pozycje komiksowe z gatunku s – f w ogóle.

Sceptycznie nastawiony, myśląc, że to kolejny sztampowy tytuł wypływający na fali znanych

tytułów jak „Akira”, „Ghost in the shell” czy zyskujące w tym czasie coraz większe uznanie filmy jak „Cube” czy „Matrix” – dzięki któremu ponownie zaczęto oglądać „Bladerunnera”. – Ostatecznie doceniając jego znaczenie, można było sądzić, że to pozycja tego typu, w niczym się nie wyróżniająca.

Pierwszy tom zaskoczył wszystkich, tematyką, wyraźnie wskazującą, że charakter „brudnego” cyberpunk'u, na który panowała w tym czasie swoista moda – jest jedynie elementem do przekazania o wiele bardziej wartościowej i zmuszającej do myślenia, niesamowicie rozbudowaną historią. Realistyczne rysunki, wyraźnie wskazujące, że pozycja ta jest skierowana do czytelnika dorosłego, stoją na tym samym stopniu co scenariusz.

Fakt. Pozycją można było być rozczarowanym w momencie, gdy oczekiwało się pozycji czysto rozrywkowej.

Wydanie Egmontu jest na najwyższym poziomie. Zastosowano szary papier matowy, do którego owa historia pasuje idealnie. Widać jednak od razu, że papier jest wyjątkowo dobrej jakości, podobnie jak klejenie, którego użyto. Kolejnym niewątpliwym plusem jest zachowanie oryginalnego układu czytania. Najistotniejszym plusem, natomiast, jest to, że sukcesywnie pojawiały się kolejne tomy tego niezwykłego dzieła. Minusem zaś, że trwało to aż osiem lat. Jednak, czasami warto poczekać, by przeczytać coś naprawdę dobrego. A historia Edenu jest czymś więcej niż tylko dobrą rozrywką.

Autor wprowadza nas w świat, w jeden z początków owej powieści, rozpoczynając w momencie zakończenia jednej historii, trwającej dużo dłużej, a rozpoczynającej tą, nad którą powinien skupić się w tym momencie czytelnik. Przedstawiony świat, z pozoru, jest nam doskonale znany. Stopniowo zaskakuje tym, że mimo naturalistycznego początku i z pozoru ludzkich bohaterów, opowieść rozgrywa się w czasach o sto lat odległych w przyszłość od obecnej teraźniejszości.

Poznajemy rodzeństwo Enoah i Hanna mieszkające z dala od jakichkolwiek innych ludzi oraz opiekującego się nimi chorym „wujkiem” Maurice'm. Zgorzkniałym gejem, umierającym w samotności – nie licząc rodzeństwa i zwierząt – obwiniający cały świat za to, że nie znalazł w swoim życiu prawdziwej miłości…

Naukowiec i rodzeństwo zarażeni są nieuleczalnym wirusem, sprawiającym, że ciało obumiera, pokrywając je zrogowaciałą skorupą, sprawiającą, że ciało wygląda jak popękana, szklana rzeźba. W miejscu totalnie odizolowanym od kogokolwiek, poznajemy ich przeszłość, której sami bohaterowie, Enoah i Hanna, niespecjalnie dobrze pamiętają. Jednocześnie poznajemy historię wirusa, jego znaczenie, oraz koniec jaki spowodował, a którego skutki czytamy równolegle w czasie obecnym. Wątki prowadzą do zakończenia wprowadzającego i zachęcającej czytelnika do dalszej części, nowego początku wraz z kolejnym rozdziałem, którego akcja dzieje się dwadzieścia lat później.

Już po samym zakończeniu obszernego rozdziału pierwszego, znamy pewną część historii, postrzeganą przez młodych bohaterów. Subiektywizm jakiemu ulegamy, jest narzucony przez owe postacie i historię, której tak naprawdę nie znamy. Pierwsze wrażenie, zdecydowanie pozytywne, jest dodatkowo zakończone pytaniem. Czy strona bohaterów, których poznaliśmy, jest właściwa. To w tej mandze jest najlepsze. Wątpliwość, czy bohaterowie ukazani nam jako pierwsi, są tymi, po których stronie powinniśmy stanąć. Czekanie na rozwinięcie treści i to, co seria może zaoferować, była tym bardziej ekscytująca. Problemy i dylematy ludzi są na tyle uniwersalne, że już podczas czytanej rozmowy, chce się samemu dołączyć do rozmowy z bohaterami Edenu.

Tłem historii jest świat opuszczony przez ludzi, jednocześnie zdominowany przez naturę, która odzyskała swoje prawa – o co niektórzy bohaterowie walczyli. Bronili naturę kosztem życia

człowieka, popełniając zbrodnię przeciwko całemu rodzajowi ludzkiemu.. Czy słusznie? Każdy po przeczytaniu lektury będzie miał własne zdanie co do tej kwestii, jednak ostatecznie, jedyne co nam pozostało, to czekać na dalszy rozwój treści w kolejnych tomach, liczącej sobie osiemnaście, historii.

Nie zapominajmy oczywiście o nieuleczalnym wirusie dziesiątkującym gatunek ludzki z tak wielką siłą i natężeniem, które przywodzi na myśl rozpylenie środków chemicznych na polach, mających nie zdziesiątkować, lecz całkowicie usunąć wszelkiego rodzaju robactwo, niszczące plony.

Bohaterowie komiksu, ludzie niedalekiej przyszłości, być może nasi pra wnukowi, nie tyle zadają wciąż te same odwieczne pytania, na które jest wiele odpowiedzi. Żadna jednak nie jest dla bohaterów wystarczająca. Wiedzą, że odkrycie odpowiedzi będzie dla nich wyzwaniem, a samo jej znalezienie, będzie przeznaczone tylko dla nich. Wraz z ewolucją człowieka i dojrzewaniem bohaterów, pytań staje się jeszcze więcej. Problemy uniwersalne i filozoficzne dylematy dręczą bohaterów w świecie który został ocalony z jeszcze większą intensywnością i pragnieniem znalezienia na nie odpowiedzi, niż kiedykolwiek .

Nikt nie mógł jednak wiedzieć i spodziewać się, że ktoś zrozumiał to opatrznie (na pewno?) czując się zobowiązany oddać naturze to, co zabrał jej człowiek. Doskonałe ujęcie tego tematu, streszcza Enoah, mówiący do swojej siostry: *„Poza tym, że możemy jedynie współistnieć z wirusem, nie mamy przecież żadnych innych nadzwyczajnych zdolności. Tak samo jak dotychczasowy człowiek, jesteśmy beznadziejnie słabi."* – Pozorne szczęście przeplata się jednocześnie z tęsknotą głównych bohaterów, odpornych na działanie wirusa. Z drugiej strony próbują znaleźć inny punkt widzenia, który da im odmienny pogląd na sprawę, zmieni ją, lub usprawiedliwi ich w obliczu żyjącego, a jednocześnie martwego świata. No bo ostatecznie cierpią tylko ludzie. Kiedy ludzie całkowicie zdominowali świat, robiąc wszystko by im było dobrze, nie licząc się z niczym, oprócz samych siebie, można by użyć sformułowania, które doskonale tutaj pasuje: „Nic w przyrodzie nie ginie".

Daje to jednocześnie wrażliwemu czytelnikowi pewnego rodzaju dylemat z którym nie może dojść do porozumienia. Widzi na kartach książki ludzi złych, walczących o władzę, mających gdzieś dobro czy uczucia drugiego człowieka. – Typowe ludzkie ścierwa, które nie powinny żyć. Ale kto o tym ostatecznie zadecydował, natura? – Świat został zdominowany przez najsilniejszych, pozbawionych jakichkolwiek zalet charakteryzujących człowieka. Natura jednak nie mogła zdzierżyć egoizmu, będącego najbardziej wyrazistą cechą człowieka, od zawsze. Właśnie przez ową ignorancję, człowieka spotkała kara. (Kara?)

Narracja wprowadzająca do rozdziału drugiego, obrazuje doskonale to, co trapi każdego, któremu przyszło żyć w tych niewątpliwie „ciekawych czasach", zmieniających się tylko dla niego: *„Za każdym razem, gdy coś się wydarzy, świat zaczyna wszystko od początku. Ale tak naprawdę nic właściwie się nie zmienia…Ale to nic, bo zawsze, gdy rano budzę się ze złego snu, widzę, że ze światem nic złego się nie stało*." – Pocieszające z pozoru, jednak bohater, którego losy śledzimy w tej części, wie, że wszystko co najgorsze mogło człowieka w życiu spotkać, ma już za sobą. Wystarczy tylko go obserwować i słuchać kolejnych komentarzy. Próbuje określić to, co dla nas normalne, jak chociażby puste budynki całkowicie opuszczonego budynku, na które patrzy i wypowiada niemal regułkę z encyklopedii.Dla bohatera, określenie wydaje się być archaizmem, a samo miasto natomiast, wielkim pomnikiem, istnym muzeum, nie będące już nigdy tym, czym było za czasów świetności człowieka.

Natura udowodniła wyższość nad człowiekiem. Nawet jeśli ten zdominuje ją całkowicie, musi się pogodzić, że to właśnie ona go stworzyła i to ona dyktuje warunki. Ludzie ukazani w komiksie są pewni siebie i dążą do celu za wszelką cenę. Nie dopuszczają do swojej głowy myśli o porażce. Myślą pozytywnie wbrew rozsądkowi. Próbują walczyć z zagrożeniami i im się udaje. Do czasu. Kiedy ten się kończy, człowiek – istota doskonała, traci wszystko, nie mogąc nadążyć, ani odzyskać nad nią kontroli. Ma nadzieję. Ma swoich bogów. Swoją miłość, która rzekomo nas

wyróżnia i wywyższa nad innymi formami życia. W ostatecznym rozrachunku, nie potrafiąc się pogodzić z porażką.

Każda forma życia, kiedy natura zadecyduje, dostaje sygnał odbierany jako przeczucie podświadomie mówiące im, że ich gatunek jest na wymarciu. Ludzie porzucając kontakt z naturą na własne życzenie, mogą obarczać winą jedynie samych siebie. Każdy jednak, kto uważa się za człowieka, wie, kogo ten obarczy winą. Jeśli przyjąć ostatecznie, że Natura jest Bogiem, w takim wypadku, człowiek nie będzie potrafił się pogodzić z jego wolą. W mniemaniu Natury, zwierzę, dumnie siebie nazywające człowiekiem – wymknęło się spod kontroli. Teraz on, za wszystkie krzywdy obarcza winą Boga. Co w takim wypadku ma pomyśleć sam bóg, obserwujący własne dzieło, nie potrafiące nawet godnie umrzeć.

Mogę się założyć, że nawet boska cierpliwość ma swoje granice i po zaliczeniu porażki, nie dokonuje pochopnej decyzji w kwestii zakończenia jego historii. Gdy ten już to zrobi, mogę pójść o kolejny zakład, że drugi raz Natura, Bóg, Cokolwiek, nie popełni już tego samego błędu, licząc, że to, dzięki czemu tu jesteśmy nie jest tak głupie jak my.

Tych wszystkich refleksji powyżej, doznałem po ponownej lekturze pierwszego tomu, do którego nie zaglądałem dobre cztery lata. Historia odżyła ponownie i spośród bardzo wielu pozycji jakie w tamtych czasach publikowano na rynku, ta przetrwała dzięki zawartych w treści wartościach. Pierwszy tom ma do zaoferowania znacznie więcej, lecz to, co widoczne wyraźnie dla jednych, może być czymś nieistotnym dla kogoś innego. Odbiór tej książki jest bardzo subiektywny mimo odbieranej treści mającej to samo znaczenie dla wszystkich. Ponad tej całej otoczki, mamy oczywiście do czynienia z pozycją, w której tempo i zwroty akcji, a także sama budowa poszczególnych rozdziałów, jest nie zapomnianą i wciągającą lekturą w której każdy odnajdzie coś dla siebie. Każdy, kto jest gotowy stawić czoło samemu sobie oraz bohaterom, którzy wydają się potrzebować wsparcia od nas, czytelników. Bez nas ich życie nie miałoby jakiegokolwiek znaczenia, a my bez nich, radzimy sobie niewiele lepiej.

Na koniec pragnąłbym jeszcze raz przypomnieć, że to dopiero pierwszy tom liczącej sobie osiemnaście tomów, serii. Swoiste wprowadzenie do historii, o której mam nadzieję, będzie opowiadać się dużo dłużej, niż czas w którym rozgrywa się cała historia.

EDEN – Tom 2

Drugi tom mangi Hirokiego Endo, jest bezpośrednią kontynuacją rozpoczynającą się w momencie w którym Eliah znalazł się w potrzasku we własnym domu. Jego życie spoczywa w rękach wyszkolonych przestępców – głównie cyborgów – będącymi przeciwnikami rządzącej terenem Propatrii. Zamierzają wydostać się za wszelką cenę z terenu na którym się znajdują. Nie ukrywają, że czteroosobowa, doskonale zorganizowana i współpracująca grupka, jest w stanie zrobić absolutnie wszystko, by zrealizować swój cel. W podróż zabierają ze sobą Eliah'a, syna jak się okazuje, Ennoi, na której postaci skupiała się cała warstwa pierwszego rozdziału. Jego syna poznajemy w podobnej scenerii z pozoru sielankowej wsi, co więcej w podobnym wieku.

Akcja drugiego tomu wyraźnie przyspiesza. Czyta się go intensywniej. Dialogów i narracji jest mniej, lecz kiedy się pojawiają, nie są bez znaczenia. Wydaje się czasami, że pod tym względem, komiksowi nie można niczego zarzucić. Udowadnia to jednocześnie, że Hiroki Endo jest świetnym pisarzem, celnie puentującym wszystko. W tomie drugim warstwa filozoficzna i socjologiczna, zastąpiona zostaje akcją, od której nie idzie oderwać uwagi ani na chwilę. W stosunku do pierwszego tomu, odznaczającego się bardziej pejzażowymi ujęciami, próbującym specjalnie zatrzymać jak na zdjęciu, czy we wspomnieniu świat spokojny i ustabilizowany przez naturę. Warstwa graficzna tej części, nie odbiega w żadnym stopniu od mistrzostwa doskonale dopracowanej kreski Hirokiego, której absolutnie nic nie można zarzucić. Wrażenie ruchu oraz spójność i gładkość w przeskakiwaniu wzrokiem przy każdej sekwencji walki, od której w zasadzi rozpoczyna się tom drugi.

Hiroki Endo udowadnia, że jest mistrzem w rysunku. Jego możliwości wykraczają poza

uproszczenia, jakiej maniery w mangach nienawidzę. Autor wydaje się być w stanie narysować po mistrzowsku wszystko, co tylko chce, bez naleciałości i we własnym stylu, pozbawionym jakichkolwiek niedociągnięć. Autor w drugiej części prowadzi nas stopniowo po różnych miejscach, nowych, do których dochodzą stopniowo kolejne postacie. Jest tu miejsce na oddech, ale też komiks nie pozbawiony jest doskonałych tekstów, które zapadają w pamięć, jak w scenie kiedy Eliah rozmawia na ławce z Heleną a ta mówi do niego: *„Ale, wiesz, Eliahu ludzie jednak powinni w coś wierzyć. Czasami mówi się, że się w nic nie wierzy ale bóg mimo że zwariował, wciąż nas kocha"* – Od razu rzuca się w oczy wrażenie jakie pozostaje po wypowiedzeniu przez bohaterkę tego tekstu. Wiara w boga, pomimo tego, że świat w którym żyją, raju na pewno nie przypomina, a także kwestia miłości w świecie, wydającym się być jej kompletnie pozbawionym, zakrawa niemal o ironię. Lecz dla bohaterów, abstrakcyjne pojęcie boga, bez względu, co tak naprawdę przez to rozumieją, jest im potrzebne bardziej niż kiedykolwiek. Już nie istotne jest podważanie jego istnienia. W świecie przedstawionym w Edenie, nikt nie podważa jego autorytetu, ze względu na karę, jaka ich spotkała, chcą przynajmniej okłamywać samych siebie, że tam gdzie trafią po śmierci, spotka ich łaska.

Album ten w bardziej wyraźnej kwestii traktuje bezpośrednio człowieczeństwa, tego kim są bohaterowie, kompletnie różni od siebie, trawieni problemami tłumionymi wewnątrz. Widzimy jednocześnie próbę zapanowania nad sobą, jak w przypadku sceny, kiedy Kenji z nożem w ręku, próbuje się powstrzymać od poderżnięcia swojemu pułkownikowi gardła. Postać na wskroś niebezpieczna, przerażająca i pozbawiona jakichkolwiek skrupułów podczas wykonywanych zadań, które wykonuje bez mrugnięcia okiem, skupiony i opanowany, jest w stanie zabić każdego, jeśli tylko dostanie rozkaz. Lecz w połowie tomu widzimy rozmowę w jaką się wdaje po wyraźnie stresującej scenie z nożem , zaskakuje nas, że ten wyrachowany drań, posiada jakieś ludzie uczucia. To, oraz późniejsze skupienie się, niewielkie na tej postaci, jest wystarczająco dobitne, by go w pełni zrozumieć i mieć pojęcie dlaczego zabija i że nie robi tego bez przyczyny.

Ostatecznie z każdą postacią jaka tylko pojawia się w treści, poznajemy ją na takich samych zasadach, jak poznajemy każdego nowego człowieka w zwykłym życiu. Ono zastąpione jest celem do którego każda z nich dąży, możliwościami oraz cząstką przeszłości, nie zawsze powiedzianą wprost, jednak dająca w ten sposób możliwość zastanowienia się nad tym, kim są bohaterowie, nowe postacie, otaczające Eliah'a. Widzimy, przykładowo, czterdziestojednoletnią kobietą w ciele nastolatki, pozbawionej uczuć i gruczołów łzowych. Mimo tego że jest cyborgiem, wydaje się być bardziej ludzka niż sami ludzie, którzy stworzyli dla niej to ciało. Próbuje odnaleźć się w chromowanej skorupie i na nowo określić mianem człowieka. Jednocześnie dalej mamy w głowie w zasadzie tylko dygresję odnośnie jej ośmiu dzieciach, wraz z wrażeniem jakie pozostawiła po sobie, kiedy z łatwością oznajmiła, żeby zwolnić miejsce w swoim mózgu, może wykasować wspomnienia odnośnie własnego dziecka. Sprzeczności takich jak ta, o które rozbijają się kolejni, poszczególni bohaterowie, nie pozwala nam podjąć decyzji w określeniu każdego bohatera jako jednoznacznie dobrego lub złego. Ale tacy są przecież ludzie. Skomplikowani i złożeni. Trawieni poczuciem winy, którego próbują się pozbyć na różne sposoby. Dzięki tej złożoności oraz znajomości ludzkiej psychiki wraz z nakreśleniem ich osobowości, przejść, kończąc na skomplikowanych relacjach między poszczególnymi bohaterami.

Wszystko jest odbierane lekko i naturalnie. Nic nie wydaje się ani sztuczne, ani naciągane. Podczas lektury ma się wrażenie, że każdy z bohaterów ma własny charakterystyczny język, sposób wypowiadania zdań, dzięki którym fragmentom, możemy niemal usłyszeć ich barwę głosu i dostosować do mimiki twarzy, która w każdym wypadku, doskonale streszcza charakter, wzbudza zaufanie, lub nieufność.

Po zakończeniu lektury, emocje i coś w rodzaju zachwytu nad książką, trwa jeszcze długo. Kiedy emocje opadną a historia odleży się i zakorzeni w podświadomości, rozpoczyna się podświadomy proces analizy. Czytelnik – oczywiście, wrażliwy czytelnik, wymagający od lektury czegoś więcej, próbuje jednoznacznie sprecyzować uczucia i określić wrażenie jakie pozostawiła po sobie historia.

Historia płynie w tempie i zaskakuje jak samo życie. Mimo iż owa pozycja utrzymuje się w kanonach science - fiction i określana jest najczęściej komiksem akcji, wszystko jest tu doskonale wyważone. Doświadczamy autentycznych problemów. Komiks nie pozbawiony jest oczywiście poczucia humoru, potrzebnego bezsprzecznie w treści w celu wyładowania napięcia i stresu. Jest nieprzewidywalny, jak samo życie. Nie można być całkowicie wyłączonym od zdarzeń, bowiem los, jest w stanie dla nich zgotować coś niespodziewanego. Tym czymś jest kolejna wojenna rozgrywka, trwająca i napędzająca czytelnika do samego końca tomu.

To jest w tym komiksie największym minusem i wzbudzającą największe przerażenie jakiej bez wątpienia doświadcza każdy czytelnik. To, że ten komiks się kończy, a na jego kontynuację trzeba czekać. Czasami za długo. Wszystkie tomiki składają się w jedną wielką, doskonale przemyślaną i dopracowaną historią, ozdobioną doskonałymi rysunkami. Możemy się obecnie cieszyć bezgranicznie, że w momencie, kiedy w 2002 roku Egmont postanowił wydawać mangi. Na samym początku wydali Eden widniejącą jako trzecia pozycja w katalogu. Kiedy owe pozycje trafiały na rynek, miałem nadzieję, że Klub Mangi ruszy i znajdą się kupcy na owe „chińskie bajeczki", których dekadę temu było zdecydowanie zbyt mało, a bez wątpienia, zdecydowanie za mało dobrych. Byłem wówczas w wieku, który nie pozwalał mi na żadnego rodzaju pracę, ani też kieszonkowego nie dostawałem od rodziców. Musiałem się sporo napocić i nakombinować, by nabyć jak najwięcej, najlepiej wszystkie, tomy tej serii. Kilka razy zdarzyło się, że musiałem zrezygnować z kontynuowania kupowania cyklicznych serii, jednak Eden przebił w pewnym momencie nawet nieśmiertelnego „Dragon ball'a", który tytuł uzupełniłem jakiś czas później.

Na niewiele pozycji komiksowych czekałem z równie wielką niecierpliwością jak na kolejne tomy tej mangi. Czasami zdarzało się, że kiedy manga pojawiała się na półce Empiku, a ja nie miałem jeszcze nazbieranych funduszy na zakup kolejnego, potrafiłem zerwać się ze szkoły i na stojąco pochłonąć cały tom . Tej chwili nikt nie był mi w stanie przerwać. Niecierpliwość wynikająca z oczekiwania, rozsadzała mnie. Nie potrafiłem pohamować emocji, kiedy tylko zobaczyłem swój Eden – dosłownie i w przenośni. Nie rzadko zdarzało się, że wydawałem ostatnie lub jedyne pieniądze na komiks, której fascynacji nie podzielali wtedy ani moi rówieśnicy, ani rodzice, ani nauczyciele, określając ową formę, za „literaturę dla analfabetów", której nawet nie wiadomo z której strony jest początek i jak to się czyta. Ale cóż… niektóre sprawy jest lepiej przemilczeć.

Nie ukrywam mojego głębokiego zafascynowania tym tytułem. Do tej pory uważam ten komiks, za najlepszą mangę – po Akirze – jaka została wydana w Polsce i nie jest to opinia przesadzona. Jednak jeśli miałbym przyrównać ten tytuł do jakiegokolwiek, a przynajmniej do niekwestionowanych arcydzieł jak wspomniany Akira, czy też pozycje takie jak min. X – Clamp, Ghost in the shell, Battle Angel Alita. Ten tytuł może konkurować z każdym i obroni się znakomicie. Co więcej, według mnie jest lepszy niż większość tych pozycji. Mimo iż nie jestem wielkim miłośnikiem komiksów sensacyjnych, wojennych, dramatów itd., ta pozycja, u mnie, wygrywa.

Ostatecznie uprzedzam, że jest to tylko i wyłącznie moja opinia, jak również postrzeganie tego komiksu z którym jestem dodatkowo związany emocjonalnie. Samo sprecyzowanie, jak i odbieranie tego dzieła, wzbudzającego kontrowersję, uczucia, fascynację, jest indywidualną sprawą każdego. To, co się podoba jednemu, drugiemu może nie przypaść do gustu. Szanuję to, chociaż zdarzyło mi się spotkać osoby uprzedzone do tego, że najłatwiej jest określić tą pozycję jako „brudny cyberpunk" a i tak nie jest to ani trochę celne. Żadne określenie gatunkowe nie jest w stanie jednoznacznie określić tego, co do zaoferowania ma w sobie zawartość. Tak samo nie można streścić jednoznacznie, czego owa historia dotyczy.

Czytałem ten komiks wiele razy, ale mimo tego i minionych lat, pierwsze wrażenie jakie zrobił na mnie ten tytuł, było tak intensywne, że pozostało we mnie do dziś. Nie jest to dzieło metaforyczne. Nie odbiera się go po kolejnym przeczytaniu kilka lat później, zupełnie inaczej. Ma on inne znaczenie. Przypomina, wartościuje i naucza. Co prawda, im człowiek coraz starszy,

powracać będzie do jednej lektury, jedyne co się zmieni w odniesieniu do tego tytułu, to rozumienie i postrzeganie. Nie chodzi mi wyłącznie o bohaterów, których mimo że znamy, traktujemy zupełnie inaczej. Sam zauważyłem, że osoba, która kilka lat temu zapadła mi w pamięć, tym razem została przeze mnie zupełnie zignorowana, na rzecz innej postaci, której nie zauważyłem podczas czytania, za pierwszym razem.

Książkę, jej treść i wartości, odbiera się za każdym razem podobnie, a w zasadzie za każdym razem lepiej. Gdy w pewnym momencie uświadomimy sobie, że to nie postacie na kartach książki zmieniły się względem nas, dostrzeżemy, jak bardzo my zmieniliśmy się względem bliskich, świata i samych siebie. Powracając do lektury szukamy nie w treści, lecz tym razem u bohaterów czegoś, co by nas z nimi utożsamiało w dniu dzisiejszym, ukazując jak wiele zaszło zmian w nas i jak bardzo zmieniło się postrzeganie wszystkiego. Dzięki takim postaciom, odnajdujemy samego siebie i przypominamy sobie, głównie stany umysłu i myślenie za których pomocą się kierowaliśmy.

W takim momencie po głowie krążą pytania: Jak bardzo lektura wpłynęła na życie każdego pojedynczego czytelnika? Jak bardzo zmieniliśmy się i różnimy względem postaci, które przedstawiały zupełnie inny obraz niż teraz? Czy zmieniliśmy się na lepsze, czy na gorsze? Oraz na końcu pojawia się najważniejsze pytanie: Czy każdy może szczerze, przed samym sobą przyznać, że zmienił się na lepsze i jest z siebie zadowolony?

EDEN – Tom 3

Trzeci tomu Edenu rozpoczyna w środku zakończonej walki pomiędzy partyzantami walczącymi przeciwko Propatrii. Walka pomiędzy cyborgami Sophią a Travisem jednak wkracza w pewnym momencie priorytety, co jak można wywnioskować, oby dwa cyborgi się znają. Walczą nie tylko o własny cel, lecz o wysoką stawkę.

W tej części napędzana adrenaliną akcja toczy się w zawrotnym tempie. Pokazane w tomie bestialstwo wojny w świecie wyszkolonych zabójców, profesjonalistów pracujących z wykorzystaniem najnowszej techniki, osacza czytelnika. Z jednej strony widzimy doskonale przemyślaną strategię, z drugiej jej wyniki, odbierane – jak Keczua sparaliżowana widokiem tego, co chwilę wcześniej zrobił Wycliff. Widzimy doskonale przemyślaną broń i jej wykorzystanie podczas napędzanej, doskonałej animacji, jakiej się ulega podczas lektury.

Jednak to jedynie jedna z walk, która kończy się tak, jak toczą się walki. Ktoś wygrywa, ktoś przegrywa. To, która strona wygrała naprawdę, okaże się w kolejnym tomie.

Po skończonej lekturze urosło we mnie coś wzór poczucia winy w którym doszukiwałem się błędów fundamentalnych, jakich człowiek, mimo ewolucji, się nie wyzbył.

Lektura wzbudza żywe i prawdziwe emocje. Rozbudza i motywuje. Skłania do refleksji nad światem wokół i samym sobą, przede wszystkim. Mogę zaryzykować nawet stwierdzeniem, że tylko prawdziwa sztuka wzbudza jakiekolwiek uczucia. Eden niewątpliwie jest takim dziełem. Oczywiście, to jedynie fikcja, komiks, nic nie prawdziwego. Sztuka nie jest przecież prawdziwa, ona naśladuję życie. Jeśli się jest ignorantem, a każdy nim jest, odrzuci lekturę, mówiąc, że „tematyka nie jest w jego stylu".

Problemy poruszane w komiksie, oraz forma w jakiej została historia podana, jest niewątpliwą rzadkością pośród jakichkolwiek pozycji komiksowych na całym świecie. Przekaz jest czytelny i jasny. Nie można się nie wziąć pod uwagę faktu, że historia tego typu była, jest i będzie aktualna. Można oczywiście pomyśleć, że historia jest fikcją, a problemy zawarte w niej są czysto hipotetyczne. „To dopiero za sto lat może się stanie. Mnie już tutaj nie będzie" – myśli czytelnik, usprawiedliwiając swoją ignorancję. Stara się odciąć od wyraźnego problemu, który stoi nad wszystkimi. Nie nad ludźmi. Nie nad stadem, lecz bezpośrednio nad każdym z osobna. Nawet jeśli coś takiego miałoby się wydarzyć, a co jest bardzo możliwe, ten tytuł może się stać czymś w rodzaju przestrogi. „Ty nie będziesz żyć, oczywiście, ale twoje dzieci będą. Nie chciałbyś uchronić ich przed losem jaki spotkał bohaterów tego komiksu?" – pytam z wyrzutem, dodając po chwili, już bardziej do samego siebie – „Jeśli nie my, to przynajmniej przygotujmy i wychowajmy nasze dzieci

lepiej, niż nasi rodzice to zrobili z nami.

Każdy popełnia błędy. Lecz w życiu każdego człowieka na świecie, pojawia się taki okres w życiu, że popełnionych błędów nie da się naprawić. Każdy o tym powinien wiedzieć. Lecz człowiek, który popełni błąd robi zawsze to samo. Niezależnie od czasów w których żyje, narodowości, wyznania. Wycofuje się. Zrzuca problem na innych umywając ręce. Zrzuca z siebie odpowiedzialność. Jeśli błąd dotyczy pojedynczej jednostki, jest on ważniejszy, niż popełnienie błędu, za które mogą odpowiedzieć inni. Może miliony. Może wszyscy. Co wtedy? – Zapewne to, co zawsze.

Tak jak do tej pory opłakuje się i ciągle mówi o drugiej wojnie światowej. Naucza się i cały czas przypomina o tym jakie to było złe, ludzie dalej podążają tą samą drogą. Nie wyciągają nauk i morałów z historii – która nie ważne czy kraju, świata, czy jednego tylko człowieka – która przecież lubi się powtarzać. – Ale, że co, historia w komiksie się nie wydarzyła? Spokojnie. Wszystko przed nami.

Dzieł napisanych ku przestrodze obecnych czasów, jest mnóstwo. Pojawiają się one cały czas. Każdy artysta powinien poświęcić w swojej karierze przynajmniej jedno dzieło, stworzone ku przestrodze. To właśnie sztuka jest najbardziej odpowiedzialną formą kształtującą ludzkie poglądy i myślenie, mając poza celem sprawienia przyjemności, obudzić w nim dojrzałość społeczną. Sztuka ma dawać nadzieję i motywację, ale taką, która poparta będzie czynami. Każdy człowiek powinien mieć to na uwadze. Nawet w przypadku jeśli nie myśli o innych, to niech pomyśli przynajmniej o sobie. Egoistycznie podchodząc do sprawy, najważniejsze w życiu jest to, by je przeżyć jak najlepiej, pozostawiając po sobie jak najwięcej. Pod koniec życia, ostatecznie, każdy umiera sam. Najważniejsze pod koniec życia każdego człowieka umierającego świadomie, jest poczucie, że umiera się nie tyle szczęśliwym, ile zadowolonym z siebie.

Nie ważne już jakiego rodzaju styl poprze treść. Nie ważne już czy jest to komedia, czy science – fiction, czy dramat obyczajowy. Wbrew pozorom Eden oferuje bardzo zróżnicowany wachlarz gatunkowy w którym odnajdziemy praktycznie wszystko. Eden jest czymś co powinno nas zmusić do tego, by zapobiec dojścia do tego, czego efekt hipotetyczny przedstawia historia. Nie powinno się traktować sztuki, a przynajmniej takiego formatu jak ta manga, za coś nieistotnego. Skoro Hiroki Endo podjął tą tematykę, nie jest ona ważna tylko i wyłącznie dla niego. Skoro wyszedł od tego tematu momentalnie w pierwszym tomie, a które problemy na dobrą sprawę są tylko uzupełnieniem sensacyjnej akcji, którą jest określana ta pozycja, to po coś. No bo w jakim innym celu, Endo poruszałby tą tematykę, jeśli nie miałaby znaczenia. Skoro jest, to znaczy, że problem jest o wiele większy niż się pozornie zdaje. Nie jest to *Nic Nowego*. Wbrew pozorom, wszyscy je znają, lecz nie wyciągają żadnych konsekwencji względem siebie. Wydaje mi się, że przeciętny czytelnik, albo ktoś, kto zupełnie w ogóle nie obcuje ze sztuką, jest pozbawiony zupełnie myślenia i czucia.

Autor, jak i w zasadzie każdy artysta, pisze i rysuje dla siebie. Jego praca ma przede wszystkim dać największą satysfakcję właśnie jemu. Uniwersalne nauki oraz wskazanie wyraźnego problemu chce posłać dalej. Robi to czasami subtelnie, a czasami gwałtownie. Brutalne sceny których ten tytuł nie jest pozbawiony, mają być czymś co wstrząśnie czytelnikiem. Artyści tworzący mangi, są wyraźnie bardziej indywidualistami niż reszta świata, przy którym jednym tytule, do każdej czynności jest potrzebna osoba znająca się na swojej robocie. Tworzenie mang w japonii bardziej odpowiada kanonom standardowego pisania książki przez jedną osobę. Przez sam ten fakt o wiele większy szacunek mam dla artystów japońskich. Jedne artysta jest odpowiedzialny za wszystko. Jest to w całości wizja jednego człowieka w której streszcza całą paletę swoich umiejętności, przelewając na dzieło i oddając je innym do przeczytania. Dzieło określa nie tyle autora jako artystę, lecz mówi o nim i określa go jako człowieku.

Wszystko jest doskonale wyważone i podane z umiarem. Historia natomiast jest na tyle autentyczna i dotyka czytelnika tak głęboko, że ten momentalnie utożsamia się z bohaterami. W komiksie jest mnóstwo dialogów, których treść zapada w pamięć i zmusza czytelnika do myślenia nad zaistniałym w treści moralnym problemem. Mamy wspaniale dopracowane rysunki, które śmiało można przyrównać do największych pozycji. Mamy doskonale napisany, wielowątkowy scenariusz z mnóstwem postaci o wyraźnych charakterach, które wzbudzają w czytelniku żywe emocje. Mamy rozrywkę i naukę. Rewelacyjnie podaną historię, intrygującą, przyspieszającą w momentach kiedy trzeba i podającą nam odpowiedzi w odpowiedniej chwili, pokazując, że nic się nie dzieje bez przyczyny oraz, że wszystko jest tylko malutką częścią czegoś większego. To, co ciągnie do dalszej lektury Edenu, to nie tyle rozwój samej treści i los bohaterów, ale przede wszystkim odpowiedzi na pytania, które ich trapią oraz odpowiedzi ich satysfakcjonują. Jak mówi Mayer, jeden z bohaterów w myśli, którą chce się podzielić, wyjaśniając swoje czyny przeszłe i najbliższe – *„Przecież już chyba mówiłem. Jeśli to sąd boży, wszyscy mają obowiązek się na nim stawić. Jeśli jest taka wola boga, trzeba ją uszanować.”*

MROCZNE DNI #1

Sądzę, że ten komiksowy tytuł, miał swój wkład i przyczynił się znacząco w środowisko wampirzych opowieści. Po ukazaniu się „30 dni nocy”, na rynku trwała posucha, a przynajmniej w tematyce wampirów. Lecz to właśnie Niles i Templesmith rozbudzili ową tematykę, tchnącą świeżym podejściem. Wystarczy zobaczyć, jak od roku 2002 skoczyło zainteresowanie, niby przecież, oklepanym schematem. Niestety były momenty gdy zaczęło się dziać coś nie dobrego z wampirami, (Stephanie się nie pogniewa), a sama adaptacja filmowa – „30 dni mroku” (dystrybutor ma racje że „mrok” jest bardziej intrygującym słowem w tytule, niż „noc”), tegoż tytuł, nawet w połowie nie oddaje klimatu komiksu, co nie znaczy, że film jest zły.

Lepiej jednak traktować komiks i film jako osobne dzieła, nie mające ze sobą nic wspólnego. Film nie posiada polotu oraz atmosfery osaczenia przez sidła strachu, jakie serwuje komiks. Zawsze sztukę filmową wywyższałem ponad inne muzy, jednak tutaj dosyć, że komiks jest znacznie lepszy niż film – nie chodzi tu tylko o fakt, że jest adaptacją – lecz to, że jest jednym z najlepszych horrorów komiksowych jakie zostały kiedykolwiek wydane. Przynajmniej w Polsce.

Chodzi mi w tym wszystkim jedynie o to, by Ci, którzy oglądali film, nie zrazili się tym, co przedstawiają „Mroczne dni”. Tak samo, Ci, których film rozczarował, nie zniechęcą się sięgając po kontynuację komiksu.

„Mroczne dni” to kontynuacja do której podchodziłem z mieszanymi uczuciami, za sam fakt, że to kontynuacja, okazała się trzymać poziom. W moim wypadku był to pewnego rodzaju strach, przed tym, że druga część nie dorówna pierwszej. Nie dorównuje. Dlatego zazwyczaj nie czytam kontynuacji. Nie znaczy to, że jestem negatywnie nastawiony do tego tytułu. Nie przesądza to mojej szczerej opinii, że komiks jest naprawdę rewelacyjny.

Gdy zabierałem się do czytania tej części, wspomniany strach odznaczał się do warstwy spłycenia historii. Bałem się, że historia stanie się mniej zimna i bardziej nastawiona pod publiczkę. Mój strach minął, gdy się okazało że tak nie jest. Treść okazała się być płynna. Nie burzyła spokoju poprzedniej części. Wszystko było racjonalne. Choć szczerze sądziłem, że autorzy porzucą Stelle w jej Barrow i zaczną opowiadać zupełnie inną historię. Zrobili inaczej i postawili Stelle w sytuacji w której czytelnik się jej nie spodziewał. Stanąwszy na nogi, postanowiła walczyć z niedowiarkami i udowodnić istnienie wampirów. Przykuwa tym uwagę, nie tylko grono ludzi, którzy ostatecznie ich wyśmiewają, lecz prawdziwych wampirów, ścigających ją i mających zamiar ją uciszyć. To, do czego, albo raczej, przed oblicze czyje, będzie musiała stanąć, prowadzi czytelnika przez pierwszą z dwóch części, wydanych przez Mandragorę.

Wydanie nie jest już co prawda tak efektywne i w zasadzie samo podzielenie tego albumu, zawierającego trzy z sześciu oryginalnych zeszytów, na dwie części, był złym pomysłem, nie

można za wiele do czego się przyczepić. Jedyną rzeczą jest papier na którym wydrukowana jest historia. Jest on o wiele bardziej szorstki w porównaniu do pierwowzoru, ale nie wiem, może po prostu szukam dziury w całym.

Po prostu spodziewałem się, nie tyle kontynuacji komiksu, który mnie zaskoczył i zaintrygował, lecz podobnego wydania. Wolałbym szczerze zobaczyć wszystkie 6 zeszytów w jednym tomie, z podobnie foliowaną okładką z zakładkami, jak w przypadku pierwszej części. Wbrew pozorom druk, jak i samo wydanie, może wpłynąć na odbiór dzieła. Kilka miesięcy później, jak to miała w zwyczaju Mandragora, wypuścili całą historię jako „Wydanie Kolekcjonerskie".

Steve Niles skupia się na tym nie kim lecz czym jest wampir. Przedstawia nam postać która jednocześnie mogłaby być człowiekiem, najbardziej znienawidzoną jednostką wzbudzającą strach samą obecnością i brakiem hamulców, które napędzają nieprzewidywalność. Owa nieprzewidywalność, mogła by równie dobrze wskazywać na dzikie zwierzę, instynktownie działające, jednak z rozwagą, której człowiekowi brak.

Wampiry w wykonaniu Brama Stokera, były gotyckie i zimne. Pomimo romantyczności, namiętności i patriotyzmu dziewiętnastego wieku, będące w dziele Stokera wyraźne tak bardzo, jak londyńskie uliczki pokryte mgłą już na godzinę przed późnym, zimowym świtem. (Pośród których dreptają Lewis Carroll i Edgar Allan Poe, ale w zupełnie innych czasach.) - Przez długi czas rozwoju tych upiorów; obrastając w coraz liczniejsze legendy, tworzone przez folklor danego regionu, które wymienne historie zaczęły się ze sobą pokrywać, a same wampiry nabywać różnych odmiennych właściwości, stały się odbiciem człowieka. Jednym słowem, wampiry ukazują tą stronę ludzi, która jest ukrywana wewnątrz i trzymana pod kontrolą. Wampiry są ich kwintesencją. Są tym, czego pragną, a jednocześnie, tym, czego boją się najbardziej, a boją się, samych siebie…

Strach i chęć wiary – która istnieje w nas do dziś, mimo technologicznego oświecenia dzisiejszych czasów, na co wskazuje niebywała popularność tematyki wampirów wszędzie– pozwalała żyć wampirowi własnym życiem. Wiele zmór, demonów, duchów i upiorów stawało się coraz bardziej podobne do wampira. Tak się dzieje z wampirami aż do dziś. Do momentu aż Stoker połączył ją z historią autentycznej postaci Vlada Palownika, tworząc prototyp próbujący określić nie czym lecz kim tak naprawdę jest wampir.

Wampiry w wykonaniu Bena Templesmitha są krwiożercze i całkowicie opętane obłędem pożerania, jakim się kierują, są wizją niesamowicie odmienną od krwiopijców znanych nam z innych pozycji. Dzięki grafikom Templesmitha i całej szacie graficznej, z połyskującą, przerażającą twarzą na czarnym tle na okładce, która momentalnie przykuwa wzrok – daje niesamowite wrażenie. Tak samo jak w przypadku „30 dni nocy" potraktowano okładkę podobnie.

Zawartość wygląda z jednej strony jak rozmyte i nie ostre fotografie, robione drżącymi, przez mróz lub strach, rękami. Jednak tutaj znajdujemy się pomimo tego w klimacie trochę bardziej ciepłym. – Z drugiej strony, przypominają zmoknięty album w którym ktoś w ciemnym kącie, trawiony paranoicznym strachem, próbuje narysować historię jaka go spotkała. Naoczny świadek, autor, musi upraszczać rysunki, zdążyć, nim przyjdą Oni i mu przerwą opowieść. Może zdarzyć się zdarzyć coś kompletnie innego. Czegoś, czego czytelnik się nie spodziewa. – Za to właśnie uwielbiam ten tytuł. I mimo pewnych rozwiązań zastosowanych w pierwszej części, jest to zupełnie nowa historia.

Czekanie na kontynuację tego albumu, było wyczerpujące. Gdy się okazało, że na drugą część „Mrocznych Dni" też trzeba było czekać, wkurzyłem się. I przeczytałem ten album jeszcze raz…

MROCZNE DNI #2

Druga część „Mrocznych dni" i jak dotąd ostatnia wydana w Polsce część kontynuacji „30 dni nocy". Stella, wdowa po Ebenie prowadzi osobistą wojnę przeciwko wampirom za pomocą swojej książki, która ma zwrócić uwagę na fakt istnienia potworów z sennych koszmarów. Wraz z grupą pomocników Stella nie spodziewa się, że zwróci swoimi czynami uwagę matki wszystkich

potworów i demonów, Lilith. Stella, bezwzględnie eliminując kolejne monstra, pnie się coraz wyżej kierowana zemstą, którą pragnie zrealizować za wszelką cenę. Zakończenie „Mrocznych dni" trzyma poziom swoich poprzednich części i zyskuje coraz większą sławą doprawioną kinową wersją „30 dni nocy" oraz samych „Mrocznych dni". – Kto wygra? – Odpowiedź na to pytanie nie jest wcale taka oczywista.

Komiks, zwłaszcza ten tytuł opowiadający historię najbardziej, w ostatnim czasie, oklepanych stworów tj. wampirówwyróżnia się całkowicie pośród innych tytułów takich jak: „Hellsing", „Vampire Princess Miyu", „Drapieżcy", „Vampirella", „Pieśń strzyg". „Książe nocy", „Zara la vampire" czy też „Anita Blake". Komiks „Mroczne dni" jest krótki i intensywny. Wzbudził zainteresowanie tak wielkie, że powstał na podstawie niego film o tym samym tytule, a w wersji komiksowej - co, z początku, trudno uwierzyć – „X – Files / 30 days of night" – oraz nie dawno wydany „Powrót do Barrow". –Tytuł ten ma wielką zaletę. Nie jest ani „miły", ani „oczywisty".

Podczas premiery „30 dni nocy" w 2002 roku Steve zdążył się ułożyć i miał za sobą współpracę z takimi reżyserami Bernie Wrightson oraz John Carpenter (z którego filmem „Coś" nie można pozbyć się skojarzenia odnośnie „30 dni nocy"). Zaangażowanie Niles'a w film i to, jak dobrze zna owo medium, widać wyraźnie w jego komiksach i na odwrót. Widać że Steve doskonale zna się na rzeczy, co udowodnił w swoich późniejszych komiksach jak „Freaks of the heartland", „Simon Dark" czy „Remains" . „30 dni nocy" tak czy inaczej pozostanie pewnego rodzaju komiksem kultowym na tyle docenionym, że powstały dwa filmy na podstawie tej oraz kolejnej części „Mroczne dni". Styl jaki wytworzyli we współpracy Niles oraz Templesmith spodobał się tak bardzo, że ich wspólną pracę mogliśmy oglądać w komiksach „Silent Hill" oraz „Abra Makabra".

W zasadzie każdy szanujący się pisarz horrorów musi „poświęcić" oraz „oddać hołd" klasycznym postaciom takim jak wampirom czy zombie (którym postaciom poświęcił komiks „Remains", którego adaptacja komiksu weszła do kin w roku 2011), własne dzieło. Steve zrobił to naprawdę znakomicie, udowadniając, że można stworzyć świetne historie z ich wykorzystaniem. Steve Niles w swoim komiksie powraca w pewnym sensie do korzeni zarówno gatunku, jak i pierwowzoru wampirów. Robi to jednak bez aluzji i zapożyczeń, tworząc z wampirów przejrzystą, świeżą i nowoczesną formę strachu ucieleśnioną w przerażających postaciach stworzonych przez Ben'a Templesmith'a.

Z końcem lat sześćdziesiątych, już postać wampira była sztampowa i oklepana. Wampiry stały się obiektem seksualnego pożądania, aż do końca lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, stawały one w grupach, mających tylko żądze zabijania. W tego rodzaju wizjach jak w przypadku filmów „Near Dark", nie różniły się one zbytnio od człowieka. Motywy skłaniały się ku perwersyjnej fascynacji prowadzących nierzadko do momentów erotycznych. O ile w filmach Jean Rollin miało to jeszcze jakąś wartość estetyczną, w latach osiemdziesiątych i później zakrawało to już o totalny kicz. Owy erotyzm, zasiany przez Stoker'a, został potraktowany zbyt dosłownie i ten obraz właśnie spłycił pogląd odbiorców, przez który stały się one niewiarygodne. Wampiry stały się zboczonymi przestępcami, nie różniącymi się w niczym od człowieka, aż do momentu gdy pani Anne Rice a ostatnio „Boska" Stephanie, zmieniły oblicze wampira nie do poznania. Niestety. – Ale na szczęście pojawił się ktoś taki jak Steve, który wziął się za to tak jak trzeba. Po swojemu. Chwała mu za to.

Wampiry, mające swoje korzenie w folklorze, które wydobył Bram Stoker w „Draculi", zmieniły swoje oblicze na przestrzeni całego wieku, ale mimo tego oraz pewnego rodzaju XX wiecznego oświecenia, pozostały do dzisiaj najdoskonalszą i najbardziej przerażającą istotą w gatunku horror. Wzbudzają największy respekt i szacunek pośród wszelkiej maści postaci wymyślonych, historycznych i zakorzenionych w folklorze – a ta niewątpliwie się zalicza do wszystkich trzech rodzajów.

Osnuta aura mistycyzmu wokół postaci wampira oraz jego działania, , były zmiennie zastąpione głodem krwi lub erotyzmem zakrawającym o totalny kicz („Vampirella"). Gdy bestia wyczuła krew, stawała się jednocześnie najbardziej pochłoniętą obsesją, podążając dosłowną drogą

– po trupach do celu – istotą, która cecha świadczy o tym, jak daleko może ona się posunąć w spełniania najważniejszego dla niej celu. Z drugiej strony, poczynania wampirów są czysto instynktowne, zwierzęce. Ta właśnie mieszanka wyolbrzymionych emocji, wytwarza postać z pozoru zimną i beznamiętną, jednocześnie tak nie przewidywalne, jak kolejne etapy snu.

Sama krew topiąca i parująca na śniegu zaś wygląda o wiele bardziej efektownie, niż na wielu filmach, wykorzystujących podobne, zimowe plenery. Jeśli powieść czyta się samemu w środku nocy, tylko w akompaniamencie niezobowiązującej muzyki *dark ambient* albo w ogóle, przeraża jeszcze bardziej. Wszystkie dźwięki i akompaniament zostaje wytwarzany w umyśle czytelnika. Przez samo to, że mamy do czynienia z komiksem pozbawionym ścieżki dźwiękowej, dostajemy nie horror, lecz czystą grozę, nie odbiegającą narastającym niepokojem od niemych klasyków, prowadzących narrację właśnie w ten sposób.

Mimo rozwiniętej technologii tworzenia plastycznych efektów specjalnych w filmie, jak i samego faktu, jak wiele samo medium filmu ma do zaoferowania – zwłaszcza w tych czasach. Z niewiadomych – dla mnie przynajmniej – przyczyn, skupiono się na budowaniu klimatu za pomocą dźwięków i co najistotniejsze straszenia, nie obrazem, atmosferą, która powinna być główną siłą horroru. Dźwięki, doskonale podłożone pod film, budują co prawda napięcie doskonale w większości przypadków, lecz zbyt wielki nacisk kładzie się na straszeniu właśnie w ten sposób. Owa maniera wygląda tak: Dźwięki zostają wyciszone w momencie napięcia, by zaraz zaatakować nagłym hukiem, szokując decybelami, a nie obrazem. – Mimo wszystko sama adaptacja „Mrocznych Dni”, wypada o wiele lepiej niż adaptacja „30 dni nocy”.

Niles podchodzi do tematyki wampirów racjonalnie i realnie. Wie doskonale, że gdyby chciały, teoretycznie mogłyby zrobić wszystko, a człowiek nie miałby z nimi jakichkolwiek szans. Posiadają moc i długowieczne życie, więc dlaczego nie robią tego, czego naprawdę chcą. Przez moralność? Człowieczeństwo? Miłość? – Na te pytania nie odpowiadają ani bestie, ani narrator przepełniony równie zimnym obiektywizmem, nie starającym się nawet metaforycznie w jednoznaczny określić tego, co je blokuje. – Czy to przez rozczarowanie tym, co wszystkim jest obiecywane? Czy wręcz przeciwnie są pozbawieni jakichkolwiek ludzkich emocji? Czy czują miłość? Czy tylko umiejętnie ją naśladują, nie potrafiąc tak naprawdę sobie przypomnieć tego czym była? – Wprawdzie także byli ludźmi. Martwymi, ale ludźmi. I same będąc martwe, wydają się o wiele bardziej żywe niż to, co jedzą. Spoglądają martwymi oczami hipnotyzującymi swą bezdusznością i bezcelowością…– Ostatecznie jednak chodzi, przecież, tylko o dobrą rozrywkę…

EDEN – Tom 4

Czwarty tom osiemnastotomowej sagi Eden Hirokiego Endo, rozpoczyna się w momencie w którym pozostawiony został czytelnik. W pełnej napięcia batalii w górach, która zabrała życia Wycliffa i Keczuy, na którym w zasadzie skupiała się cała fabuła poprzedniego tomu. Eliah zostaje przekwalifikowany z więźnia na czynnego członka grupy Nazarbajewa, którego grupa, mimo ofiar, wygrywa tą walkę. Najważniejszy motyw, jak do tej pory, walka z Propartią, schodzi na dalszy plan. I jak sama okładka sugeruje, tom skupia się głównie na postaci wyrachowanego i zimnego Kenji’ego. Wraz z nim ukazany jest rąbek tajemnicy przedstawionego świata, a jednocześnie ukazanie go z innej perspektywy. Wszystko to rozgrywa się podczas walki Kenji’ego, który wyraźnie natrafił na przeciwnika, któremu musi poświęcić trochę więcej uwagi. Sama postać Eliah’a natomiast, schodzi na dalszy plan. Jednak Eden jest historią tak skonstruowaną, że w zasadzie każdy bohater, w zależności od rozwoju fabuły, staje się w pewnym momencie bohaterem pierwszoplanowym.

Każda postać, nawet najmniej znacząca, a mająca jakiś wkład w rozwój przygód bohaterów, jest wyrazista i charakterystyczna. Postacie wyraźnych cechach charakteru, na które zróżnicowanie autor poświęcił bardzo wiele czasu. To uczucie każdej postaci, jest niezmienne i nieraz odczuwalne są prawdziwe emocje. Nieistotne jest już jakie, istotne, że są, co jest bardzo ważne. Dopiero po

skończonej lekturze zauważa się, że zaczyna się traktować postacie fikcyjne bardzo osobiście. Stawia się pytania. Chociażby względem samego głównego, teoretycznie, bohatera, Eliah'a, po którym najbardziej widać przejęcie się losami grupy do której należy. Czyżby brakowało mu prawdziwej rodziny? Czy dlatego ruszył pomóc Kenji'emu ostatecznie ratując mu życie?

Gdy w treści pojawia się nowa postać, momentalnie działamy pod wpływem emocji, którymi kierujemy się w życiu. Z góry określamy kolejnych bohaterów „ten mi się nie podoba, ale zaraz, temu mogę dać trochę czasu, może być ciekawy". – Tak bowiem działamy we własnym życiu. Widzimy coś i momentalnie wyrażamy opinię, mimo iż wiemy doskonale, każdy wie, albo przynajmniej powinien wiedzieć, że mimo iż pierwsze wrażenie jest najważniejsze, bardzo często „pozory mylą".

W moim przypadku było podobnie. Sądzę jednak, że grono tych czytelników, którzy podchodzą do lektury z uwagą i oddaniem, podczas odbioru i analizy dzieła, myślą podobnie. Opiszę to jednak w tym miejscu, ze swojego punktu widzenia, który ostatecznie obrany punkt, może wywołać tylko i wyłącznie dobra sztuka, do której Eden powinien zostać zaliczany.

Z początku miałem frajdę z samego czytania pasjonującej lektury, którą ta pozycja niewątpliwie jest. Po czasie jednak, nawet ponownym przeczytaniu komiksu, zacząłem obserwować samego siebie. Oceniam wszystko wokół, wyłączając ocenę samego siebie. Pozbawiam się w ten sposób samokrytyki. Podczas ponownego czytania lektury, nie zważa się już w zasadzie na treść ile na samo wrażenie jakie pozostało w pamięci po przeczytaniu książki po raz pierwszy.

Fikcyjny świat, wydaje się być nam doskonale znany, staje się w pewnej chwili bardziej realny, a raczej, bardziej dobitny. Wrażenia pozytywne, zostają zastąpione uczuciami wyobcowania i samotności, której doświadcza się podczas lektury.

Po obdarciu komiksu doszczętnie z całej otoczki, jest przede wszystkim opowieść obyczajowa. Nie znaczy to, że motywy science – fiction są mało znaczące czy oryginalne, bo nie są. Nie pozbawione są oczywiście inspiracji klasykami gatunku, chociażby Williamem Gibson'em, twórcą cyberpunku czy też Philipem K. Dickiem, poruszającego podobne tematy społeczne.

Jednak owe inspiracje najbardziej wyraźne są w przypadku J. G. Ballarda, przedstawiciela nowej fali w literaturze tego gatunku. Wyraźne nawiązania widać odnośnie jego powieści „Witaj Ameryko" z podobną wizją post-apokaliptycznego świata, oraz w szczególności w powieści „W pośpiechu do raju" z 1994 roku, opowiadająca o próbach przeprowadzania prób atomowych w miejscu, będącym rajem. W tej książce Ballard właśnie najbardziej dobitnie i bezpośrednio przedstawia najważniejszy i często przewijający się motyw obrony natury, wywyższając jej wartość i prawa ponad człowieka. Wyraźna kwestia ekologiczna, jak widać, udzieliła się także autorowi „Edenu" stając się także najważniejszym tematem poruszanym przez niego w swoim dziele. Autor nie kryje się fascynacją Ballardem, nazywając jednego z bohaterów drugoplanowych, jego nazwiskiem. Nie sposób także uciec od mimowolnego, metaforycznej fascynacji książką „Eden" Stanisława Lema, którą książkę nie wiem czy pan Hiroki czytał, ale jest to prawdopodobne. Zwłaszcza w momencie, kiedy wiadomo, że Japończycy cenią sobie polską kulturę, do czego przyznaje się np. Tsutomu Nihei, autor genialnej mangi „Blame!" oddający hołd obrazom Beksińskiego. Jednak ostatecznie, są to rzecz jasna dwie odmienne pozycje.

Historia w dalszym ciągu trzyma poziom, podobnie jak wydanie. W tej kwestii nie ma się czego czepić. Manga rozkręciła się już na całego i nie ma przed nią ucieczki.

LOCKE AND KEY Vol. 1: WELCOME TO LOVECRAFT

"Welcome to Lovecraft" to zbiór pierwszych sześciu zeszytów historii, autorstwa Joe'go Hill'a oraz rysownika Gabriel'a Rodriguez'a. Komiks zacząłem czytać będąc pozbawiony jakiejkolwiek wiedzy odnośnie autorów, jak i samej pozycji, z dystansem, jednak nie pozbawionym ciekawości. Ciekawość była tak silna, że pochłonęła mnie swym urzekającej atmosferze jaką

wytworzyła historia. Przez kilka ostatnich miesięcy, czytałem różne pozycje, jednak „Locke and Key” nie tylko pamiętam, ale czytam najczęściej, nie mogąc się doczekać kolejnego rozdziału.

Miałem tylko nadzieję, że nie zakończy się tylko na owych sześciu częściach. Do tej pory ukazały się kolejno serie, po sześć zeszytów każda: „Welcome to Lovecraft”, „Head games”, „Crown of shadows”, „Keys to the Kingdom”, „Clockworks” a premiera ostatniej części zapowiedziana jest na 21 listopada 2012 (w Stanach, rzecz jasna) zamknięta w siedmiu zeszytach. Początkowo planowano zamknąć historię tylko w trzech tomach tej nadprzyrodzonej powieści graficznej. Na stronie wydawnictwa IDW widnieje napis „out of stock”…

Pierwszy zeszyt rozpoczyna się w pełni ciepłego dnia. Lecz momntalnie, już na drugiej stronie, czytelnik jest wprawiony w osłupienie. Akcja rusza momentalnie i nie ustaje.

Historia opowiada przygody rodzeństwa Tylera, Kinsey i małego Bode’a. Po śmierci ojca, cała rodzina przenosi się do miasteczka Lovecraft w Nowej Anglii, gdzie zamieszkują stary, pełen tajemnic i kluczy, fantastyczny dom, zwany Keyhouse. Wbrew pozorom, mimo pozornego ciepła bijącego z rysunków, historia ta staje się momentalnie tajemnicza i mroczna, pełna gwałtownych zwrotów akcji, czasu wydarzeń, palety zapadających w pamięć, wierygodnych postaci i świetnie poprowadzonej narracji. Historia prowadzi nas od pełnej przerażeniu scenie niebezpieczeństwa, horroru, który rozgrywa się w środku słonecznego dnia lata. Następnie prowadzi do „teraz”, pogrzebu ojca. Jednocześnie ukazywane są chwile, prowadzące do tragedii w Mondocino Valley. Poznajemy typa, Lessera, młodocianego drania, którego momentalnie gdy widzimy, mamy przeczucie, że będą kłopoty. Jednak jak się okazuje później, nie jego rodzeństwo powinno się bać…

Odbiór komiksu, przejrzystość z jakimi są rozrysowane poszczególne kadry, jest klarowny i czytelny tak doskonale, że nie zaburza w żadnym stopniu koncentracji czytającego. Pod względem rysunków Gabriel’a Rodriguez’a, nie można się doczepić żadnych nieścisłości, ani uchybień. Dzięki jego pracom, komiks (?) „Locke and Key”, odbiera się zupełnie inaczej niż inne pozycje. Sam scenariusz, jest skonstruowany bardziej jak powieść. To dzięki scenariuszowi komiks czyta się z nieznacznie odmiennym uczuciem, niż by się czytało zwyczajną książkę.

Rysownik, Gabriel Rodriguez, wcześniej rysował komiksową adaptację książki „Wielkie Sekretne Widowisko” Clive’a Barkera. Narysował także komiksową adaptację filmu „Beowulf” ze scenariuszem Neil’a Gaiman’a i Roger’a Avary’ego, w reżyserii Roberta Zemeckis’a.

Joe Hill natomiast, firmuje się zazwyczaj dwoma pierwszymi imionami, by nie sądzono, że jego twórczość wypływa na fali sławy jego ojca, króla horrorów, Stephen’a King’a. Joseph Hillstorm King, debiutował w 1997 roku. Jego dwie powieści: „Pudełko w kształcie serca” oraz „Rogi” zostały przeniesione na duży ekran. Właśnie przy premierze pierwszej powieści w roku 2005 wypłynęło, jak ma na nazwisko i czyim jest synem. Choć trochędziwi mnie to, bo sądzę, że na pewno były jakieś podejrzenia wynikające z rysów twarzy Hill’a, wyraźnych, o ile widziało się twarz jego ojca z podobnego okresu, czterdziestu lat.

„ Locke & Key to jego pierwsze dzieło komiksowe. Na swoim koncie ma on dwa one-shoty: „Kodiak” i „The Cape”, oraz mini serię „The Cape”. Tytuły te napisał wraz z Jason’em Ciaramellą. Tak czy inaczej, zeszyt pierwszego „Locke and Key” wyszedł najwcześniej, w 2008 roku. Seria ta trwa do teraz, zrzeszając wokół siebie coraz więcej miłośników.

Sama opowieść wykorzystuje w zasadzie klasyczne elementy. Wykorzystuje w równym stopniu to, co już widzieliśmy, przekształcając znaczenie lub nadając mu nowe właściwości. Fabuła jest skonstruowana z pozoru znanych elementów bądź sytuacji, które już gdzieś widzieliśmy. Jednak treść jaką konstruuje z tych wymieszanych fragmentów autor, tworzy on na wskroś nietuzinkową oryginalną powieść. Jest ona spontaniczna i niezobowiązująca. Jednocześnie wartościowa i wywołująca w odbiorcy prawdziwe przejęcie się losami bohaterów. Pierwszy tom jest brutalny, jednak bez szczególnego okrucieństwa poza dopuszczalne normy. Nie jest to element przeważający, niesmaczny lub niepotrzebny.

Sama powieść jest komercjalna na tyle, na ile treść tego dzieła jest w stanie trafić do każdego.

Komiksy tego typu przełamują konwencjonalne bariery, może nawet nie zdając sobie z tego sprawy. Joe Hill jest przede wszystkim pisarzem powieści i opowiadań. Dzięki samemu temu faktowi, tchnie on formę komiksu pewien odmienny punkt widzenia, odnośnie samej formy, która dążyć będzie dalej, ku niespostrzeżonej rewolucji.

Podobnie pod koniec lat osiemdziesiątych uczynił chociażby znany chyba każdemu, niezależnie czy składa literki w zdania czytelnik komiksów, czy też książek Neil Gaiman. Tworząc „Signal to noise" czy później arcydzieło komiksu, „Sandmana" wytworzył pewien kanon prowadzenia historii i jej przedstawiania, którym torem podążyli Brian Azzarello, Warren Ellis, Ed Brubecker, Paul Jenkins i inni; Jeżeli chodzi o pozycję pana Neil'a, przedstawia ona w poszczególnych tomach powieści, kolejne dłuższe, bądź krótsze opowiadania, luźno połączone w całość. Kilkanaście wątków zaczyna się nachodzić na siebie i wszystko to zmierza do kontynuacji w zakończeniu.

Joe Hill tworzy historię spójną, bardziej przypominającą wielką sześciotomową sagę. Całość mogłaby tworzyć ogromną książkową powieść. Co ważne wydarzenia w „Locke and Key" płyną w następstwie chronologicznym. Pierwszy zeszyt jest początkiem ogromnej powieści, serii zdarzeń pokręconej historii, która jedna jest lepsza od drugiej. Przy takiej wielkości, która skupiona jest w zasadzie na trzech bohaterach, rodzeństwie, wbrew sceptycznego nastawienia, wbrew pozorom nie nudzi ani na chwilę. Rozwaga z jaką treść skupia się nad poszczególnymi wydarzeniami i doświadczających ich poszczególnych bohaterów, nie sprawia wymuszonego lub niepotrzebnego wrażenia, przez które odkłada się lekturę na później. Sam rozwój historii jest wyważony, a każda scena jest stworzona odpowiednio do klimatu rozgrywanych wydarzeń. Jest to w pełni spójne dzieło. Nie ma dyskomfortu w odbiorze, polegające na niezsynchronizowanym doborze współtwórców. Treść nie przebija się ponad obraz i odwrotnie. Tworzą symbiozę, jaką zazwyczaj współtworzą autorzy w pojedynkę, wiedząc samemu najlepiej, jaki efekt chcąc uzyskać i w jaki sposób dzieło zrealizować. Przy tej pozycji obydwie strony spełniają swój cel perfekcyjnie, tworząc jeden z najlepszych duetów w przemyśle komiksu w ostatnich latach. – Jest to oczywiście tylko moja opinia.

Z początku miałem wrażenie, że historia mnie nie zainteresuje. Po przeczytaniu pierwszego zeszytu, nie miałem zamiaru od razu czytać następnego. Musiało minąć pół dnia, bym rozpoczął ponownie lekturę. Mimo słabego wrażenia jakie wywarł na mnie trochę przegadany pierwszy rozdział, w kolejnym się wszystko zazębiło i ruszyło do przodu. Tajemnice jakimi obdarza czytelnika autor, wzbudzają ogromne zainteresowanie i fascynację z celu jaki przedstawiają. Ciekawość przed tym gdzie ukryte są drzwi, w które pasuje klucz i co otwiera kolejny zamek…

W to wszystko wplecione są retrospekcje bohaterów i oraz żal nad sobą samym po śmierci ojca rodzeństwa. Między tym pojawia się napięcie, które jest momentalne i intensywne, wraz z pojawieniem się Lessera. Postać w studni natomiast wytwarza niepokój zostawiając po sobie chłód nocy. Ogół tych składników plus mały, niepozorny sześciolatek Bode, nieistotny z początku, pozostając bierny i neutralny wobec rozgrywających się wydarzeń. Prowadzi swoją własną historię szukając, poznając i otwierając kolejne zamki w Keyhouse. Bohaterowie są naturalni i w pełni wiarygodni. Może nawet aż za bardzo. Czasami gdy jest się pogrążonym w lekturze, ma się wrażenie, że się go zna…

Wszystko to sprawiło, że nim się obejrzałem, skończył się szósty zeszyt. Całość ma 152 strony. Było mało. Widać, każdemu skoro seria rozrosła się do – łącznie z planowanymi – trzydziestu siedmiu zeszytów.

Seria jest wydawana sezonowo i regularnie. Ma się wrażenie, że „Locke and Key" jest nie powieścią, filmem czy komiksem, lecz serialem. Pierwszy z sześciu zeszytów ukazuje się regularnie w lutym każdego roku. Po zakończeniu serii trwają wakacje, aż do lutego kolejnego roku. (Fakt, ostatnia seria przełamuję tą barierę). Trwa to nieprzerwanie już piąty rok.

Historia spodobała się tak bardzo, że planowano zrealizować serial dla telewizji FOX.

Niestety zakończyło się na pilocie. Oglądający uznali, że wolą jednak dramaty…

W roku 2011 seria „Locke and Key” została nominowana tytułem najlepszej serią, a, Joe Hill otrzymał tytuł najlepszego scenarzysty.

Komiks wydaje założone w 1999 roku wydawnictwo IDW które zabłysło na rynku wydając komiks „30 dni nocy”. Jednak na swoim koncie mają naprawdę wiele rewelacyjnych pozycji.

Jest tylko jedna tajemnica, która nie jest mi jasna po zakończonej z podniesionym ciśnieniem lekturze. Największa. Dlaczego nie ma go na naszym rynku? Seria ta jest o wiele lepsza niż połowa tytułów jakie zostają wydane. Ale cóż, jej odkrycia nie poznam pewnie nigdy…

PRZYBYSZ

Komiks ten, bo tego rodzaju określeniem powinno być to dzieło określane – chociaż jest to rzecz sprzeczna, czym jest – wypatrzyłem w Empiku… Był to jedyny egzemplarz. Zdjąłem go z półki i nie odłożyłem, pomimo, że cena mnie przeraziła. Kwota wydawała mi się za wysoka w stosunku do tej pozycji, jak i w porównaniu do innych komiksów. W dodatku uległem pierwszemu wrażeniu fascynacji, któremu tym razem się nie oddałem, nie chcąc kolejny raz, wydać pieniądze na zakup, którego będę żałował. Na początku próbowałem się zorientować, co to właściwie jest. – Niemy komiks, powieść graficzna, album, książka ilustrowana pozbawiona słów, artbook…?– Było to zarazem wszystkim jednocześnie. Przez rozsądek przebijały się przejrzyste rysunki…

Towarzystwa mi dotrzymywała moja wtedy ówczesna dziewczyna, której gdy pokazałem ową pozycję, była jeszcze bardziej zafascynowana, niż ja. Namawiała mnie, a raczej, sugerowała, że Ona by go kupiła. Był marzec, a na dworze lało śniegiem z deszczem i niespecjalnie mi się chciało wychodzić z Empiku, przynajmniej dopóki wspólnie nie nabędziemy odpowiednich prezentów urodzinowych w praktycznie niedalekim od siebie odstępstwie czasu. Forma komiksu pozbawiona słów nie była czymś nowym. Miałem wątpliwości, bo tak planowałem sprawić sobie standardowy komiks.

Jak idiota (którym jestem, przyznaję) łaziłem bez celu pomiędzy regałami z książkami i komiksami, nachalnie próbując znaleźć coś w zastępstwie. Cokolwiek, co mogłoby mi pozwolić zapomnieć o tej pozycji. Nie znalazłem niczego co by mnie zadowoliło. Usiadłem ściskając twardą, tłoczoną oprawę i zacząłem rozważać, czy pozycja jest tego warta. Wychodziłem wówczas z założenia, że jeśli zbyt długo zastanawiam się nad zakupem – a trwało to ponad dwie godziny – pozycja nie jest tego warta. Może inaczej. Jest warta, ale w tamtym momencie cena nie kalkulowała mi się z tym, co miałem w ręce…

Wydawnictwo Kultura Gniewu znane było z wydawania specyficznych pozycji, łamiących kanony standardowego komiksu. Znane było także z przesadnych cen, które usprawiedliwiało wydanie. Wydali do tamtej pory, a była prawie połowa marca roku 2009, takie pozycje jak „Alieen” również bez warstwy tekstowej, „Black hole”, którego nie mogłem nigdzie dostać, podobnie jak „Exit”. Oraz min. „Insekt”, „Ghost world”, „Pan Śmierć i dziewczyna” i wiele innych pozycji…

Tego samego dnia, późną porą, gdy już wszyscy w domu zasnęli, zabrałem się do lektury przy małej, nocnej lampce w abażurze, kawie i ścieżce dźwiękowej, wybierając płytę „Dark waters of light”, polskiej grupy Spear. Harmonia, spokój i niesamowity klimat, który wytwarzała historia Shaun Tan'a, pochłonęła mnie, zajmując dwie godziny. Przez ten czas, miałem wrażenie, że nie odbieram, ale doświadczam historii opowiadanej obrazami, scenami i fantastycznymi pejzażami, baśniowej nowoczesności przedstawionej krainy, wydającej się być odległą przeszłością…

Moje wrażenia były jednocześnie pozytywne i negatywne. Przez chwilę byłem zmylony samą formą wydania, które na naszym rynku jest wyjątkową rzadkością. Z początku były minusy... Nie znam autora kompletnie, ale kto był temu winny? „Przybysz” jest pierwszą i jedyną do tej pory pozycją tego autora, jaka trafiła na nasz rynek. Notatka zamieszczona na ostatnich stronach, nie przekonywała mnie. Była zdawkowa i sucha. „Takich twórców jest wielu…” – myślałem. Po tym

dochodziły kolejne elementy negatywne. Streszczenie historii nie wydawało mi się w żadnym stopniu ani ciekawe, ani intrygujące, ani oryginalne, ani inspirujące…

Najpierw kolorystyka, utrzymana w sepii, czerni i bieli oraz innych odcieni szarości. Brak jakiegokolwiek słowa na kartach. (A w zasadzie chciałem nabyć coś, co można przeczytać…). Potem doczepiłem się samego rysunku. Był doskonały. Perfekcyjny. Mistrzowski. – Nie można mu było niczego zarzucić. Od razu widać było, że twórca jest profesjonalistą. Jednak, to, co na pierwszy rzut oka rzuca się w oczy, to realizm aż za nadto dosłowny. – *Świetnie!* – Pomyślałem, facet po studiach, z dyplomem… Pewnie długo gnił w szkołach by idealnie, perfekcyjnie opanować warsztat przerysowywania ze zdjęć. Bowiem ilustracje wewnątrz albumu bezsprzecznie są stylizowane na stare zdjęcia.

Kartkując komiks pobieżnie, rzuciły mi się krzywizny, charakterystyczne dla starych, niemieckich filmów. Nie można było w żaden sposób porzucić wrażenia, że to kolejne dzieło… właśnie, jakie? Naśladujące czy inspirowane arcydziełem „Gabinet doktora Caligari?" – Wpływy surrealistów były widoczne aż za bardzo. Autor nie ukrywa faktu, że inspirował się bardzo wieloma artystami specjalizującymi się w różnych dziedzinach sztuki. Nie oddaje się on jednak naśladownictwu lecz określa autora jako człowieka otwartego i posiadającego wiedzę w różnych dziedzinach życia z których kanonów i schematów czerpie, adaptując je po swojemu.

Każdy projekt w jaki angażuje się autor, przedstawia różnorodność stylów doskonale dopasowanych do każdego, poszczególnego dzieła nad którym pracuje, poświęcając się mu całkowicie. Przelewa na swoje historie maksimum tego kim jest. Sądząc po odbiorze nie jest jedynie mistrzem w tym co robi, rzemieślnikiem czy nawet artystą, ale kimś więcej…

Najgorsze było w tym wszystkim to, że dzieło; kolejne ilustracje, przedstawiały tego rodzaju poetycką formę fantastycznego koszmaru surrealistycznego, który tak bardzo uwielbiam. Koszmaru, który jest przerażający, melancholijny a jednocześnie tak bardzo ekscytujący, że mimo strachu, nie ucieka się, tylko chce widzieć więcej…

Przeglądałem to dzieło nasycając oczy, które podążały po kolejnych stronach wypełnionych rysunkowymi zdjęciami. Spójność między poszczególnymi rewelacyjnie skadrowanymi ujęciami składającymi się na opowieść, której narracją jest sam obraz, wydający się mówić wykorzystując ogromny zasób słownictwa nie stosując nawet namiastki słów. Zatrzymałem się na drugim rozdziale i nie mogłem uwierzyć, że poświęciłem mu prawie godzinę, siedząc nie zachwiany na skórzanym i niezwykle wygodnym fotelu, jaki funduje każdemu odwiedzającemu sieć salonów Empik. Godzina była przesądzającym czasem, który czas wykorzystywałem zazwyczaj na przeczytaniu całego, standardowego komiksu. Wtedy zdecydowałem się za niego zapłacić. Bez żalu i wyrzutów. Był to mój najdroższy komiksowy zakup jakiego dokonałem. Nie żałuję.

Opowieść rozpoczyna się od sceny rodzinnej. Od pożegnań z żoną i dzieckiem, przed podróżą w nieznany ląd, daleko od domu w poszukiwaniu pracy. Wszystko jest klarowne, zrozumiałe, naturalne i realistyczne pod każdym względem. Kraj do którego przybywa bohater, kompletnie innej kultury, po przepłynięciu morza lub oceanu, dobijając do kontynentu mogącym być Ameryką, Europą lub Azją; w zależności od tego w którym miejscu na świecie powieść Shaun Tan'a jest czytana. Fascynacja i ogromne zdziwienie po którym pojawia się ciekawość przed nową, nieprzewidywalną i odmienną krainą, prowadzi jednocześnie odbiorcę i bohatera dalej.

Owy świat, jak i historia jest bowiem w równym stopniu zaskakująca. Historia płynie, przerywana jedynie większymi lub mniejszymi przypływami nowych doznań jakich przeżywa bohater. Prowadzi to do coraz bardziej odjechanych zdarzeń, kompletnie nieprawdopodobnych. Forma nadrealności jaką posługuje się artysta, wykorzystuje elementy materialne, mające swoje potwierdzenie w rzeczywistości. Pan Shaun nadaje tym zwyczajnym elementom nowe znaczenie, rozmieszczając poszczególne detale w sytuacjach abstrakcyjnych i onirycznych, nie pozbawiając jednocześnie przy tym czytelnika wrażenia, że bohater śni lub oszalał. Wrażenie wiarygodności nie jest zachwiane w najmniejszym nawet stopniu. Praca nad komiksem tego rodzaju jest bardziej

czasochłonna niż standardowy komiks wykorzystujący standardowy scenariusza. Wymaga on dogłębnego przemyślenia i niezwykłej precyzji w przedstawianiu powieści, na pozór prostej fabularnie.

Obaliłem swoje poprzednie spostrzeżenia na temat działa, które miałem w ręku. Trzeba być niekwestionowanym mistrzem albo totalnym szaleńcem by odważyć się opowiedzieć historię tylko za pomocą obrazu, dodatkowo ilustrując ją grafikami, które powinny wzbudzać u innych rysowników poczucie wstydu. Jednocześnie jeśli ktoś uważa, że forma komiksu jest dziedziną nieprofesjonalną, powinien zaznajomić się z tą pozycją.

Widać wyraźnie, że każdy kadr jest przemyślany pod każdym względem i dopracowany do najmniejszego szczegółu. Autorowi, jak przypuszczam, nie chodziło tylko o zgrabne wykadrowanie poszczególnych ujęć, spójnie i gładko postępujących po sobie, w celu przedstawienia danej okoliczności. Każdy kadr mógłby być osobnym dziełem sztuki. O ile ktoś, tak jak ja z początku, może doczepić się wartości i pozornej prostoty treści, to rysunkom absolutnie nie można nic zarzucić.

Operowanie samym obrazem, jeszcze w dodatku wykorzystując odcienie sepii i szarości, które wydają się podczas lektury być bardziej adekwatne w stosunku do rzeczywistości, dając wrażenie bardziej nasyconych kolorystycznie, niż w przypadku gdyby miała być zastosowana cała paleta różnych kolorów. Wbrew pozorom, historia jest mimo spójnej i ciągłej osi fabularnej, pełna różnego rodzaju chwil, wzbudzających w kolejnych momentach smutek, niepokój, strach, fascynację a nawet rozbawienie. Różnorodność odczuć jest zaskakująca aż do samego końca.

Historie na dobrą sprawę, można byłoby odebrać czysto symbolicznie. Gdy trzyma się w ręku nie przeczytany jeszcze album, od razu nasuwa się skojarzenie z wspomnieniami, zważywszy na to że wydanie przypomina stary album ze zdjęciami. Podczas czytania, ma się zupełnie wrażenie odmienne, już nie oglądania albumu kogoś, kto dawno temu udokumentował swoją przygodę, lecz słuchania przygód emigranta poszukującego pracy na obcym lądzie, którego nie zna nawet języka. Narrator opisuje wrażenia będące tak intensywne, że niemal koloryzując lub dokonując nadinterpretacji zdarzeń, których nie rozumiał nadając widzianym rzeczom znaczenie, które niekoniecznie musiało pokrywać się z faktycznym stanem rzeczy. Jest to doskonałe uchwycenie czysto ludzkiego zachowania w obliczu obserwowanych nowych sytuacji, próbując je sobie wytłumaczyć na swój sposób.

To, co przedstawiają rysunki, jest w zasadzie wizją słuchacza opowieści, w tym wypadku jest nim czytelnik. To w zasadzie jego interpretacja jest rozrysowana na poszczególnych planszach. Wyobrażenie nowego świata, odmiennej kultury i egzotycznych istot, którego nigdy nie widział na własne oczy. Wyobraża on je sobie na swój sposób, tworząc w swym umyśle unikalny, nierzeczywisty świat, odbiegający w znacznym stopniu od tego jak on naprawdę wygląda. Po takiej historii, robi się wszystko, by dostać się do tej cudownej krainy. Jednak czasami lepiej nie być zbyt zawziętym, by zrealizowana wizja marzeń, pękła zastąpiona rozczarowaniem. Bo tak naprawdę w świecie po drugiej stronie (kuli ziemskiej, rzecz jasna) nie ma nic z baśniowej ułudy wytworzonej przez wyobraźnię. Wszystko natomiast jest opowiadane przez osobę, będącą pod wielkim wrażeniem czegoś nowego, czego jeszcze nigdy nie widział….

Po lekturze historia rozbrzmiewa w wyobraźni jeszcze przez bardzo długi czas. W pewnym momencie uświadomiłem sobie, że historia jest bardziej wielowymiarowa niż większość pozycji jakie czytam. Istota samego „słowa" ma wadę, jaką jest precyzja określenia czegoś lub kogoś bez możliwości przewartościowania znaczenia danego słowa. Obraz oddziałuje bezpośrednio na emocje i podświadomość, rozbudzając jeszcze bardziej wyobraźnię. Staje się ona niesprecyzowana i odmienna dla każdego, kto poświęca się by doświadczyć lektury. Teraz jestem pewny, że dla każdego odbiorcy ta ilustrowana powieść czy historia obrazkowa, jak kto woli, jest inna. Każdy odbiera ją subiektywnie, nadając znaczenia poszczególnym wydarzeniom, miejscom czy sytuacjom, będąc unikalnym wrażeniem, odbieranym osobiście, dla każdego inaczej, podobnie jak sama

historia jest osobistą, artystyczną wizją autora. Zależność interpretacji historii jest ograniczona tylko i wyłącznie wyobraźnią odbiorcy. Nie wiem czy autor miał ten efekt zamierzony. Podejrzewam, że tak.

Autor, bohater i odbiorca, opowiadają wspomnienia z wyprawy na jednocześnie równym i odmiennym stopniu. Interpretacja jest różna, jednak dla każdego przekaz, emocje i główny trzon historii jest identyczny. Sprawdziłem to pożyczając komiks (na zasadzie ten kto chce go przeczytać, niech go „przeczyta" na miejscu, bo nikomu go nie pożyczę) kilku osobom i przeprowadzając z nimi rozmowy, jak również zaznajamiając się z opiniami innych. Jest tylko jedno określenie, jakie można nadać książce, której celem jest trafienie w gusta i emocje każdego, odbierając ją w takim samym stopniu…

Zaryzykuję stwierdzeniem, że osoba, która komiksu nie zrozumie albo mu się nie spodoba, jest całkowicie pozbawiona wyobraźni oraz jakiejkolwiek wrażliwości. Wątpię by to było możliwe, ale nie zarzekam się w tej kwestii, bo po naszej planecie chodzą naprawdę nieprawdopodobne istoty, zaskakujące i niesamowite… Choć jak dotąd nie spotkałem osoby, która po zakończonej lekturze nie chciała mi odebrać mojego skarbu, a dwa razy o mało go nie straciłem!

Po lekturze zainteresowałem się autorem i okolicznościami w jakich powstało to dzieło, wraz z tym, czy dzieło tego formatu, wbrew pozorom trudne, zyskało jakieś większe uznanie na świecie. Lub czy w ogóle jest znane. Pojawienie się tej pozycji na rynku było w zasadzie nieoczekiwane. Album jest dedykowany rodzicom autora. Pozycja ta jest uznana za arcydzieło i zdobyła nieporównywalnie do jakiejkolwiek książki czy komiksu, ogromną, wręcz nieprzyzwoitą ilość nagród.

Po raz kolejny sytuacja przypomniała mi w jakiej kondycji znajduje się nasz rynek kulturalny, pozbawiony jakichkolwiek informacji, czegokolwiek. Zaściankowość i fatalny przepływ informacji dotyczących sztuki, wraz z praktykowaną cenzurą, której nie ma, niby, mówi nie za dobre o nas samych. Na szczęście Kultura Gniewu zaryzykowała po raz kolejny, za co każdy powinien być im wdzięczny. Każdy komu udało się dostać tą pozycję.

Informacją, która wprawiła mnie w osłupienie, był spokojnie oznajmiony fakt, że autor tworzył ten tytuł cztery lata. To wyjaśniało absolutnie wszystko, co się tyczyło tej pozycji. Sądzę, że sam fakt tego, że za „scenariusz" i rysunek jest odpowiedzialny jeden autor, realizujący swoją szaloną wizję, jest przesądzająca. Artysta, który poświęca się w samodzielnym tworzeniu musi być pewny siebie, mieć opanowany warsztat odpowiedni do rodzaju historii, którą chce opowiedzieć za pomocą ilustracji. Sam zrealizował swoje założenie w pełni pierwotnego założenia i wyobrażeń, jakie chciał urzeczywistnić rozrysowując kolejne kadry.

Mamy w ten sposób do czynienia z dziełem, które jest jednocześnie dla samego autora ważne i osobiste pod pewnymi względami. Sądzę, że Shaun Tan zrealizował ten projekt tak, jak naprawdę chciał. Okres czasu który minął zanim ukończył swoje dzieło mówi również o miłości do rodziców i samej sztuce, której się oddaje bez reszty, wykazując przy tym ogromną cierpliwość i determinację, mówiącą jasno o tym jak bardzo ważne dla autora jest zrealizowani i ukończenie tego dzieła. Komiks zawiera jedynie sto dwadzieścia osiem stron. Wydaje się, że to mało jak na tak długi czas jego powstawania. Jednak, lepiej trzymać język za zębami i powstrzymać się od negatywnych komentarzy odnośnie tej pozycji. (W tym miejscu odnosi się to również do mnie). Komiks bowiem mógł zawierać o wiele mniej stron…

„Przybysza" można interpretować na wiele sposobów. Jest to doskonała rozrywka, wartościowa i uniwersalna. Ta pozycja nauczyła mnie w największym stopniu, że pozory mylą i nigdy nie należy oddawać się pierwszemu, często mylnemu wrażeniu.

„Przybysz" jest komiksem, po który powinni sięgnąć ci, którzy są negatywnie nastawieni do rodzaju sztuki, jaką jest komiks. Istnieją naprawdę ludzie, którzy uważają tą dziedzinę sztuki za formę nieprofesjonalną, przeznaczoną dla analfabetów którzy muszą być wspomagani rysunkami, bo inaczej nawał zdań staje się przez nich niezrozumiały. Sami twórcy natomiast, przedstawiają

niewiarygodne, idiotyczne inaiwne historie przeznaczone dla mało wymagającego czytelnika. Za realizację komiksów zaś odpowiedzialni są amatorzy lub niedoszli graficy i pisarze.

Shaun Tan tworzy on jako ilustrator książek nieprzerwanie od 1996 roku, od którego czasu aż do dzisiaj, nie ma roku w którym jego praca nie została nagrodzona lub wyróżniona. Ten trzydziestoośmioletni Australijczyk, zgarnął najbardziej prestiżowe tytuły, jakie tylko może dostać ilustrator książek, grafik, czy też twórca komiksów.

Zilustrował on dziesięć książek, głównie skierowanych dla dzieci. Jest autorem dwudziestometrowej instalacji znajdującej się w dziale dziecięcym biblioteki publicznej Subiaco w Perth, w zachodniej Australii. Oprócz tego samodzielnie zrealizował, poza „Przybyszem” cztery powieści, z których tytuł „The Lost Thing” został zaadaptowana na krótkometrażową animację (tytuł polski to „Zagubiona rzecz”) której jest scenarzystą i współreżyserem na spółkę z Andrew’em Riemannem, który zazwyczaj jest producentem filmowym i podobnie jak Shaun, jest to ich jedyny wyskok reżyserski.

W ramach ciekawostek odnośnie samej pozycji „Przybysz” warto napomknąć, że rysunki wykorzystane były podczas performance’u orkiestry Australijskiej wykonującej „Kwartet smyczkowy nr 15” Shostakowich’a. Oprócz tego, powieść została zaadaptowana i wystawiona na deskach teatru Red Leap Theatre.

Nieznacznie później, kilka tygodni, dowiedziałem się jakie ogromne szczęście mnie spotkało. Nakład „Przybysza” był mocno ograniczony, a każdy egzemplarz numerowany. Nakład rozszedł się wbrew pozorom błyskawicznie, zważywszy na warunki naszego rynku, biorąc pod uwagę fakt niezłomny fakt, że w zaokrągleniu osiem dych za komiks to naprawdę dużo . Ktoś kto nie wie o pozycji, albo nie wywrze na nim naprawdę silnego wrażenia od chwili ujrzenia go na sklepowej półce z wyraźnym zamiarem przeniesienia go na własną. może jedynie żałować. U mnie owe uczucie, pomimo sceptycznego nastawienia przed zakupem, było na tyle silne, że nawet nie myślałem o odłożeniu tej pozycji na półkę. Starałem się to zrobić, ale się nie udało. Miałem szczęście.

Ci, którzy dowiedzieli się o „Przybyszu” zbyt późno albo zrezygnowali z jego zakupu, niestety, ale niedostaną tej pozycji właściwie nigdzie, a jeśli już ktoś będzie miał szczęście by go kupić, to za kwotę znacznie większą, niż ta, która widnieje na okładce. Znalazłem tylko ślad po transakcji, dokonanej kilka miesięcy temu. Kwota jednak była dwukrotnie większa, niż ta na okładce. Nie dziwie się. Komiksu tego typu nie kupuje się pochopnie. Założę się, że jeśli ktoś go sprzeda, to z ogromnym żalem (albo ma drugi egzemplarz). Tytuł ten zawiera w swojej treści coś więcej, niż tylko ładną, fajną historyjkę, która robi wrażenie stojąc na półce własnej biblioteki, który tytuł i format jest zauważalny z daleka.

Nie wiem czy pojawi się ktoś kto się nie zgodzi ze moją opinią, ale naprawdę z posiadania tej pozycji numer 26, jestem szczególnie dumny. Polecam każdemu, w każdym wieku, bez względu na status społeczny, narodowość, miejsce zamieszkania i tego w jakim miejscu się obecnie znajduje.

Lista wybranych nagród i wyróżnień, które otrzymał Przybysz:

– Bologna Ragazzi Award – Specjalne Wyróżnienie
– World Fantasy Award – Artysta Roku
– Publishers Weekly – Najlepsza książka roku 2007
– New York Times – Najlepsza ilustrowana kżka roku 2007
– Amazon.com's – Najlepsza książka dla młodego czytelnika 2007
– The Columbus Dispatch – Najlepsza książka roku 2007
– A School Library Journal – Najlepsza książka roku 2007
– The Washington Post – Najlepsza książka dla młodego czytelnika 2007
– Nagrody Locus – Najlepszy album roku 2008
– Fauve d'or – Najlepszy album festiwalu w Angouleme

Opis Wydawcy:

Mężczyzna po raz ostatni czule całuję swoją żonę i córkę, by za chwilę wejść na pokład statku, którym przemierzy ocean. To bolesne rozstanie jest początkiem najważniejszej podróży w jego życiu – opuszcza dom w poszukiwaniu nowego, lepszego miejsca dla swojej rodziny.

Kiedy w końcu zejdzie na ląd jego oczom ukaże się absolutnie niezwykły świat. Zamieszkały przez mówiących w dziwnym języku ludzi, pełen fantastycznych stworzeń i zapierających dech w piersiach budowli. I choć często towarzyszyć będzie mu uczucie zagubienia, w końcu obudzi się w nim nadzieja.

Shaun Tan, przy pomocy zachwycających ilustracji i wyjątkowego daru opowiadania wyłącznie obrazem, potrafił w przekonujący sposób oddać uczucia towarzyszące emigrantom – obcym w obcym kraju.

Komiks Shauna Tana obywa się bez słów i trudno też znaleźć słowa, które w pełni oddałyby jak pięko, pod każdym względem, jest opowieścią.

LOCKE AND KEY Vol. 2: HEAD GAMES

Czytelnicy, którzy zaryzykowali i zaufali spółce Joe Hill / Gabriel Rodriguez, mogą spodziewać się wiele po bezpośredniej kontynuacji, kolejnego tomu, będącego zbiorczym wydaniem kolejnych sześciu zeszytów. Ryzyko jakie podejmują przy kolejnej odsłonie przygód rodziny Locków, po druzgocącym finale pierwszej odsłony, mogą liczyć na rozrywkę, która nie utrzymuje poziomu pierwowzoru. Przewyższa go. Rozwój historii nabiera na sile, komplikując wszystko jeszcze bardziej i intensywniej. Samo wrażenie wynika z tego, że główni bohaterowie, Tyler, Kinsey i Bode, oddziałują na odbiorcę do takiego stopnia, że gdy się ich widzi, cieszy się, że są. Do paczki rodzeństwa dołącza Joe, znany już z poprzedniej odsłony.

Początek historii prowadzony przez scenarzystę, doskonale wytwarzając atmosferę rozluźnienia i sielanki, której scena pozostaje rozerwana niespodziewanym wydarzeniem. Po nim, gładko przechodzimy do teraźniejszych wydarzeń. Pojawiają się kolejne tajemnice, dylematy, których oczekiwanie na rozwiązanie i tego co z nich wyniknie, nie pozwala się oderwać od lektury. Znowu jesteśmy w środku historii rozgrywanej w pełni słonecznych dni. Jednak niepokój aż za bardzo szarga nerwy. Co się może wydarzyć w pełni dnia?

Kreska Rodrigueza jest w równym stopniu precyzyjna i charakterystyczna. Odbiór rysunków jak i pokrywające je pełny kolor, sprawiają, że wydaje się, że ogląda się animację. Grafika jest specyficzna. Jednocześnie bajkowa, jednocześnie realistyczna, nie pozbawiona specyficznego stylu, łatwo rozpoznawalnego i wyważonego względem całej pozycji. Jest pozbawiona dziwactw, eksperymentów. Jest precyzyjna i zrównoważona. Dopełnia scenariusz w ten sam sposób, w jaki by się oglądało film.

Co do Joe'go Hill'a, nie mam żadnych zastrzeżeń. Nie wynika to z tego, że wiadome jest, iż syn Stephen'a King'a nie pozbawiony jest talentu, ani nie próbuje przebić czy konkurować z ojcem. Tworzy on swoją historię. Co prawda King jest pisarzem tak doskonale posługującym się piórem, że nawet opisując zwyczajne scena golenia się, czy innego rodzaju nudnej sceny, robi to w sposób interesujący, jednak w bardzo wielu przypadkach, nie ma to u niego wyraźnego uzasadnienia a i scena do niczego nie prowadzi. Faktem jest, że syn posługuje się słowem równie dobrze jak ojciec. Lecz w bardzo wielu przypadkach w „Locke and Key" kiedy pojawiają się sceny nudne, czy też bez znaczenia, mają one swoje uzasadnienie, doprowadzające do czegoś, wyjaśniające lub w bardzo wielu przypadkach, mające na cel przybliżyć relacje, postacie lub najzwyczajniej w świecie uśpić czujność czytającego.

Gwałtowność i brutalność w tej części jest mniejsza w stosunku to tomu pierwszego. Te elementy zostają zastąpione fantastyczną anty logiczną i nieprawdopodobną podróżą w głąb umysłów bohaterów, które zostają otwarte nowym kluczem. W jaki sposób? Nie będę psuł zabawy. Wyraźne odczucie narastającego niepokoju jest bardziej nasilone niż w przypadku poprzedniej

części. Najgorsze jest samo odczucie czytelnika posiadającego niebezpieczną wiedzę dotyczącej niektórych elementów, których nie dostrzegają bohaterowie. Widząc nieszczerość Joe'go, albo samą obecność przy którymś z bohaterów, momentalnie wytwarza uczucia doprowadzające go do stanu, kiedy niemal chce się krzyknąć by uprzedzić bohatera. Rzadko w którym komiksie to wrażenie jest aż tak silne.

Faktem jest, że przedstawiona historia w tej części jest bardziej ujednolicona w chronologii czasu w mniejszym stopniu przeskakującą z wydarzenia na wydarzenie. Jednak to, czy jest to plus, czy minus, zależy od czytelnika. Pierwszy tom nie mógł się obyć bez tego rodzaju przeskoków, co było zaletą. Powtórzenie tego efektu w tej części byłoby już męczące i wtórne. Ciekawość skupiona była w „Welcome to Lovecraft" na poznawaniu przeszłości. Ciekawość tej części skierowana jest do dosłownego wnętrza umysłów bohaterów, których absurdalność tego, co w nim jest, wprawia czytelnika w osłupienie. Niemniej jednak, nie jest to wada, ale miałem subtelne skojarzenie z filmem „Cela" w którym bohaterka także wkracza w dosłownym znaczeniu w umysł psychopaty. Jednak w ostatecznym rozrachunku robią to na zupełnie inne sposoby.

O ile pokręcona fabuła pierwszej części, w przeważającej części była osadzona w rzeczywistości doprawionej nieznacznie fantastyką. Tutaj owy element staje się dominujący, co nie znaczy, że historia przestaje być w jakimkolwiek stopniu wiarygodna.

„Locke and Key" przedstawia z pozoru mało oryginalną historię. Pozornie również elementy treści są mało oryginalne. Nie ma tam niczego, czego byśmy już nie widzieli. Rzeczy, postacie, miejsca, które każdy widzi na co dzień, a może niektóre elementy mają swoje odzwierciedlenie w rzeczywistości. Wydaje się, że to przeciętna pozycja. Bezpieczna, rodzinna fantastyka w sam raz dla telewizji FOX. Sam przyłapałem się na tym, jakbym doświadczył wspomnienia, deja vu, czy też przypomniał mi się fragment jakiegoś dzieła, którego tytułu nie mogłem skojarzyć, ani rozeznać się skąd się wziął dany – po rak kolejny – pozornie nieistotny fragment. Byłem zaskoczony, gdy sobie przypomniałem, że pochodzi on z tego komiksu. – To jego wielka zaleta. Największa.

Historia jest uniwersalna, wyważona, perfekcyjnie napisana i zapadająca, nawet podświadomie w pamięć. Mamy tu niemal prawdziwe życie. Opowieści bowiem nie można jednoznacznie zaszufladkować w jednym gatunku. Jest tu wszystko to, co cechuje prawdziwe życie rządzonym przez los bądź chaos pełen niespodzianek i nagłych zwrotów akcji spośród których, tak naprawdę, nigdy nie wiadomo czego się spodziewać. Dramat obyczajowy, gotycki horror, psychologiczny thriller, paranormalny kryminał, mroczna fantastyka – rzecz jasna, całość nie pozbawiona humoru, rozładowującego napięcie i w treści i w emocjach odbiorcy lektury.

Jednak mimo tego wszystkiego, czy są to naprawdę minusy? – Całość jest pasjonująca. Zaryzykuję nawet określeniami, że dzieła tego typu się ani czyta, ani ogląda. „Locke and Key" się doświadcza. Tom pierwszy jest niesamowicie pasjonującą książką, którą można polecić każdemu. Pewnego rodzaju nieoryginalna oryginalność tworzy dzieło nowe, fascynujące i inspirujące. Doskonale się poprawia humor po zakończeniu. Podczas czytania jednak, odbiorca odcina się kompletnie od wszystkiego, skupiając tylko na kluczach.

Miałem z pozoru problem z oceną tej pozycji. Ostatecznie jednak moja ocena jest w pełni uzasadniona.

<u>SZCZURY BLASKU</u>

Początek XXI w naszym kraju był czasem w którym coraz więcej komiksów zaczęło wypełniać sklepowe półki. Powstawać zaczęły nowe wydawnictwa komiksowe, ale też co było z początku krytykowane, za komiksy brały się przypadkowe wydawnictwa takie jak między innym Amber, sprowadzające głównie pojedyncze album spośród których tytułów na rynku pojawiły się „Szczury blasku."

Co najciekawsze, wydawnictwo nie mające wówczas żadnego doświadczenia w publikacji komiksów, robiło to wyraźnie lepiej niż ci wydawcy, którzy mieli już jako takie uznanie na rynku.

Duży format oprawiony w twardą okładkę, drukowane na znakomitej jakości papierze kredowym i szyte wydania, przedstawiały się naprawdę znakomicie a ceny ich były stosunkowo niskie. Amber poczęło sprowadzać na nasz rynek tytuły głównie europejskie, trzymając poziom oryginałów. I chociaż znaczna część tytułów i autorów nie była znana polskiemu miłośnikowi, pozycje które sprowadzali w większości były przeciętne. Jedną z najciekawszych pozycji były właśnie „Szczury blasku" scenarzysty Gordona Rennie, którego inny komiks „Wilczyce deszczu" wydano niedługo po tej pozycji, będącej bardziej klasycznie potraktowanym tytułem.

Komiks jest utrzymany w stylistyce przypominającej grę lub film, utrzymany w klimacie horroru science – fiction. Wykorzystuje on standardy i elementy tego typu filmów jak min. Obcy, Gatunek, Żołnierze kosmosu, czy też w pewnym sensie do Matrixa, który w tamtym czasie zaczął zyskiwać coraz większą sławę. Nie sposób też odnieść wrażenia, że postacie występujące w komiksie wyraźnie przypominają znanych aktorów jak Samuel l. Jackson, Jean Reno czy chociaż główny bohater komiksu, przypominający Johna Connora z pierwszej części Terminatora. Oczywiście nie jest to tylko nawiązanie. Poszczególne kadry komiksu są wręcz kopią żywcem przerysowaną z niektórych ujęć filmowych. Jednak określenia z pozoru żartobliwe jak np.: „Myślisz, że przesadzam, żeby zrobić na tobie wrażenie? Może ci się wydaje, że jestem filmowym instruktorem musztry? (…)" – wyraźnie wskazują na tego typu nawiązania.

Komiks opowiada losy grupy dwunastu skazańców skazanych na dożywotnią służbę zostając wysłani do wymiaru do strefy pozawymiarowego rozwinięcia wyrwy, z którą prowadzą tak zwaną „Wojnę Blasku", walcząc z obcymi. Określenie „blask" jest nazwą miejsca w które zostają wysłani, będącym dla bohaterów synonimem „piekła". Ich jedynym celem jest przeżyć, co wydaje się w zasadzie niemożliwe, jednak zdeterminowani i niezrażeni tym, że co kilka stron jedna z osób ginie, podążają dalej do osoby, która ma ich przeszkolić.

Szczury blasku od strony graficznej w dużej mierze przypomina grę, lub więcej, mógłby posłużyć za podstawę do jej stworzenia. Grafiki Marka Harrisona wykorzystują przede wszystkim grafikę komputerową przedstawiającą się niezwykle dobrze w porównaniu do innych pozycji wykorzystującą tego rodzaju sposób tworzenia ilustracji komiksowych, z których ta wykorzystuje w pełni to, co ma do zaoferowania tego rodzaju sposób tworzenia grafiki. Ilustracje są w zasadzie pozbawione formy klasycznego rysunku w sposobie zarówno przedstawiania danych sekwencji jak i samego kadrowania, których znacząca większość poszczególnych ujęć jest pozbawiona ramek, nie rzadko wypełniając znaczącą lub całkowicie rozciągając się na stronie.

Komiks pierwotnie ukazywał się w latach 1999 – 2000 w ośmiu kolejnych numerach magazynu „2000 AD". Całość natomiast została opublikowana w roku 2000 przez Rebellion Developments, będącą kompanią produkującą gry komputerowe. Wydanie polskie natomiast, jest wydane na podstawie drugiego wydania z 2002 roku przez wydawnictwo Strip Art. Features. Za komiks „Necronauts" otrzymał nagrodę Diamond Comics Award będącą najlepszą powieścią graficzną roku 2004.

Autor komiksu, Gordon Rennie był znany wcześniej polskiemu czytelnikowi za sprawą magazynu komiksowego „Świat Komiksu" w którym publikowane były min: „Wektor 13" oraz „Pulp Sci-Fi". Tworzył komiksy na podstawie filmów s – f „Spieces" (Gatunek) oraz „Predator". Od w zasadzie początku swej kariery w 1993 roku, do dziś stale współpracuje i pisze różne serie głównie dla magazynów „Judge Dredd Megazine" oraz „2000 AD". Rennie napisał także scenariusze do gier min.: „Splatterhouse" oraz „Aliens vs Predator".

Historię czyta się przyjemnie o ile nie jest się uprzedzonym do pozycji z gatunku science – fiction, lub nie ma się ich jeszcze dość. Scenariusz zbyt mocno nawiązuje do utartych już kanonów, które gdzieś już się widziało. Nie ma w tej pozycji zbytniej oryginalności ani w zasadzie niczego co

by ją wyróżniało spośród innych. Autor, Gordon Rennie jest przede wszystkim autorem pozycji z tego typu, lecz niezbyt oryginalnym – przynajmniej nie przy tej pozycji.

Ulega się wrażeniu, że komiks powstał tylko i wyłącznie pod grafiki, dając pole do popisu Markowi Harrisonowi, znanego i tworzącego przez całą swoją karierę, którą zakończył w 2006 roku, dla magazynu „2000 AD" oraz „Judge Dredd Megazine", ilustrując serie „Judge Dredd", „Durham Red", „Strontium dogs", „Pulp Sci-fi", „The Scarlet Apocrypha", „The Ten-seconders" oraz tą pozycję. Wymienione serie są całokształtem jego pracy w tej dziedzinie.

LA BIBLIA

Jeden z niekwestionowanych mistrzów komiksu, uznany na całym świecie, Simon Bisley, powrócił na nasz rynek z pozycją nie typową i dla niego i dla rynku polskiego. „La biblia" właściwie nie jest komiksem, lecz pewnego rodzaju artbookiem.

Wydawnictwo Hanami sprowadzające na rynek przeważnie mangi w roku 2011 podczas Bałtyckiego Festwialu Komiksu GDAK 2011, w nakładzie 600 sztuk, z czego do sprzedaży trafiło 530 egzemplarzy, wydało ten album. Sprawę dodatkowo dopełnia fakt, że w tym samym roku gościliśmy Simona na MFK a w tym roku autor ten, o polskim korzeniu, obchodzi pięćdziesięciolecie swojej egzystencji na planecie Ziemia.

Mimo iż album jest przepięknie wydany, zdobią go przede wszystkim ilustracje czarno białe co w zasadzie jest nieadekwatne do jej ceny wynoszącej 105 złotych. Album artystyczny zawiera sceny biblijne, głównie bazowane na Nowym Testamencie. Album rozpoczyna się od sceny upadku Lucyfera i prowadzi nas przez kolejne plansze, bez związku między sobą. Wygląda to na dobrą sprawę jak jeden wielki szkicownik, który artysta rysował różne sceny, z czego najlepsze pokolorował. Nie ma w albumie zajadłości i tej nutki psychopatycznego szaleństwa jakie cechuje jego twórczość chociażby w „Lobo" czy „Judge Dredd".

Domyślam się, że Bisley po latach pracy, chciał zrealizować dzieło nie tyle religijne, ile tego rodzaju, które by świadczyło o tym, że jest artystą potrafiącym stworzyć coś więcej oraz stworzyć coś co miałoby wartość dla innych dziedzin sztuki. Być może z tego powodu jego twórczość w tym albumie jest tak „ugrzeczniona". Chociaż wątpię by jego prace mogłyby zdobić kościoły czy też formę ilustrowanej biblii. Mimo znaczącej objętości albumu, tematyka skupiła się praktycznie wyłącznie na kilku elementach na podstawie których Bisley stworzył swoje dzieło. Wydaje się, że wybrał tylko te elementy, które chciał zrealizować. Zrobił to w zasadzie klasycznie w oparciu o wizję, która jest doskonale znana. Brakuje tu ingerencji i interpretacji, którą by uraczył czytelnika przedstawiając coś na nowy sposób. Chociaż album zawiera takie elementy jak choćby tribale zdobiące ciała demonów, czy samo przedstawienie ukrzyżowania Jezusa, bardziej zgodne z historycznym a nie klasycznym przedstawieniem jego pasji, odnośnie samego krzyża.

Nie wiem czy autor miał w jakiś większy zamysł lecz na uwagę zasługują niewątpliwie tylko prace zrealizowane w kolorze. Większość prac w tym pozbawionym treści (nie licząc cytatów z Biblii) nie jest warta uwagi. A sam album, którego cena wynosi 105 złotych nie jest warta nawet w przypadku, gdyby album kosztował nawet o połowę mniej. Grafiki te mogłyby bardziej pasować do okładek muzycznych kapel – co na swoim koncie ma, np. realizując okładki dla Danzig. Same kolorowe „obrazy" zaś przypominają prace z gatunku dark fantasy, przypominające dokonania takich autorów jak Boris Vallejo czy Frank Frazetta. – W tym przypadku także bez udziwnień, których się spodziewałem po tym twórcy, ani bez nowatorstwa z którego słynął przecież Bisley, wyraźnie się starzejący i nie poszukujący czegoś więcej. Simon powrócił do klasycznego naśladownictwa, które dobre by było, gdyby autor rozpoczynał karierę, a nie będąc u szczytu i lada chwila mogąc ją zakończyć.

Tytuł oryginalnego albumu brzmi „Simon Bisley's Illustrations from Bible: A work in progres" – którego właśnie podtytułu wyjaśniającego znaczenie powstania tego albumu, wyjaśnia znakomicie. Nie potrafię wyjaśnić, dlaczego wydawca wydał akurat tą pozycję? Chciał się podlizać przeważającej warstwie społecznej nawiedzonych religijnie gdyby pozycja nie zainteresowała fanów komiksu i autora? Sądzę, że tak, bo nie widzę innego powodu by ta pozycja została wydana,

zwłaszcza biorąc pod uwagę fakt, że chociażby jego poprzedni album „The Art of Simon Bisley Redux" jest nieporównywalnie lepszy. Jakakolwiek inna praca Bisley'a jest nieporównywalnie lepsza niż ta pozycja.

Sama warstwa albumu nie prowadzi do niczego. Nie ma w nim ani jakiejś idei, ani same grafiki nie prowadzą do jakiegoś rozwiązania. W niektórych pracach widać charakterystyczny styl autora, ale na tym się to kończy. Pozycja ta dla przeciętnego fana komiksu, nie wychodzącego poza ramy tej sztuki, oraz dla samych fanów Bisley'a, może być cennym uzupełnieniem kolekcji. Jednak jeśli zamierzeniem autora było stworzenie dzieła o walorach artystycznych w celu zainteresowania kogoś znającego się na sztuce, autor nie powinien na to liczyć. Album na dobrą sprawę nie jest ani nowatorski ani artystyczny. Przeglądnięcie go i dobrnięcie do końca zajęło mi nie całe pół godziny, po którym wolałem sięgnąć po raz kolejny, za jego chociażby krytykowany „Batman / Lobo" który był przynajmniej zabawny…

Najbardziej denerwującą rzeczą jest opis wydawcy, który brzmi, cytuję: „…to ciekawa i niepowtarzalna interpretacja tej tematyki często poruszana przez artystów…" Nie ma to jak wprowadzanie czytelnika nie błąd i wyraźne okłamywanie tych, którzy zbytnio nie mają do czynienia z takiego rodzaju pozycjami. Ale cóż, nie będę oczerniał wydawcy, ani wyprowadzał z błędu tych, którzy za niego zapłacili. Jedyną rzeczą która jest na plus, jest samo wydanie i grubość, która może być bardzo pomocna w na przykład, przyłożeniu komuś twardą okładką. Plusem jest też to, że album niewątpliwie jest tak ładnie zrealizowany i wykazuje neutralne podejście do tematu, że sprawia to iż jest on doskonałym prezentem dla każdej babci.

Jednym słowem, rozczarowanie twórczością Bisely'a oraz niewątpliwie najgorsza pozycja jaka została opublikowana względem tego autora.

EXIT

Wydawnictwo Kultura Gniewu ma niezwykły dar w wyszukiwaniu pozycji niezwykłych i unikalnych, w większości łamiących konwencjonalne formy. Bardzo wiele pozycji pozbawionych jest klasycznej, słownej formy narracji, w których nierzadko jedyną formą jej prowadzenia jest obraz. Jedną z takich pozycji jest właśnie „Exit" autorstwa szwajcarskiego grafikaThomasa Ott'a, którego sprowadzili jeszcze pozycje „Cinema Panopticum" oraz „Numer 73304-23-4153-6-96-8".

Pochodzący i tworzący w Zurichu Thomas Ott, który nie raz nagradzany był przez miasto za wyjątkowe osiągnięcia, stosuję dość unikalną technikę – przynajmniej w formie komiksowej – zwaną scratchboardem czyli technikę polegającą na drapywaniu nożem po tekturowym podłożu. Za sprawą właśnie tej techniki, której używa najczęściej (stosuje też klasyczne metody rysunku tuszem i techniki dry point) sprawia, że jego prace są charakterystyczne, łatwo rozpoznawalne tworząc niemal niepodrabialny styl w którym stał się swoistym mistrzem w świecie komiksu. Kolejną cechą specyficzną dla tego autora, jest także posługiwanie się w większości samym obrazem. Doskonale opanowana technika, kadrowanie, przedstawienie samej historii, jest odmienny niemal dla każdej historii, której opowiada. Autor wychowany w rodzinie artystycznej, tworzy nie tylko komiksy lecz także filmy krótkometrażowe, animacje a także jest autorem kilku wystaw.

Jego prace są określane, przymiotnikami – cytując opis na tyle albumu, jako „Ponure, makabryczne, chore, cyniczne i niepokojące". Sam album rozpoczyna niezwykły cytat kwestii Freddy'ego Krugera, mówiącego: „Może to twój sen, ale ja w nim rządzę!" – I Już pierwsza historia w albumie „Honeymoon" (miesiąc miodowy) daje poczucie tego, z czym mamy do czynienia.

„Exit" wydany przez Kulturę Gniewu to album zawierający trzy tytuły: „Tales o error" (1989), „Greetings from Hellvile" (1995) oraz „Dead end", które dopełnione są kilkoma krótkimi opowiadaniami z antologii i magaznów „Strapazin". Pozycja ta to w zasadzie zbiór nie powiązanych ze sobą opowiadań, które jak sam autor opowiada w wywiadzie zamieszczonym na końcu albumu, pomysły zazwyczaj bierze ze swoich koszmarów, ale także z życia. Tworzy historie mroczne i pesymistyczne, lecz nie pozbawione dużej dawki czarnego humoru godnego takich mistrzów jak chociażby Roland Topor. Ott, który w zasadzie jest optymistycznie nastawionym do

życia artystą, wyraża w swoich pracach problemy, które w pewnym sensie zaprzątają jego umysł. Jednak każda z historii ma na cel nauczyć czegoś czytelnika. Są to historie mające jakiś morał, ale także przedstawiają pewnego rodzaju wyraźny problem lub po prostu mają opowiedzieć historie, które poruszyłyby lub zaskoczyły czytelnika. To samo tyczy się całej warstwy rysunku, która przedstawia się wyraźnie realistycznie tym bardziej, im bardziej pomniejszone są rysunki.

Charakterystyczny jest nie tyle sam styl, co samo przedstawienie postaci, wyglądających karykaturalnie, ale nie do przesady. Większość historii rozgrywa się w nocy. Są mroczne i celnie spuentowane (do moich ulubionych należy historia „Klaun" oraz „Goodbye"). Każda z historii mimo wszystko jest odmienna. Nie sposób ich streścić nie opowiadając zakończenia.

Oprócz samych historii z trzech wyżej wymienionych albumów, dodatkowo umieszczone są tragiczne aczkolwiek zabawne historie, a nawet dwie interpretacje, po jednej stronie, książek Oscara Wilde'a i Lewis'a Carrol'a, choć tak naprawdę nie mające z nimi nic wspólnego. Odważę się streścić tylko „Alicję w krainie czarów" by nie psuć nikomu zabawy. Historia jest zamknięta w pięciu kadrach, na jednej stronie. Widzimy jak Alicja połyka jakąś magiczną tabletkę i dostaje zapaści (wpada w króliczą norę nad której krawędzią stoi królik, prawdopodobnie osoba, która dała jej narkotyk) z której się nie ogarnęła. W ostatnim kadrze widzimy ją opiętą w pasy bezpieczeństwa w zakładzie psychiatrycznym, z dwoma postaciami ją obserwującą – prawdopodobnie ojcem i lekarzem, po której minie ojca widać, że dostaje on złą informacje („nie ma dla niej ratunku…"). – Jest to akurat historia dodatkowa w albumie…

Album jest utrzymany w mrocznej stylistyce i w zasadzie są to komiksy utrzymane w klimacie i gatunkach, które łatwo można zakwalifikować pod horror, noir, kryminał czy science – fiction. Są to jednak elementy na których autor bazuje, chcąc przedstawić jak najbardziej możliwą i realną historię. Kolejne plansze komiksu są niemal w całości pokryte czernią. Album czyta się z ogromnym zainteresowaniem, a same grafiki wzbudzają podziw. Sam autor wyraża się o swojej technice w ten sposób: *„(...) To trochę tak, jakby rozjaśniać stopniowo ciemne pomieszczenie poprzez powolne odsuwania przesłony na lampie. Co z kolei oznacza, że nasycam czerń światłem(...)"*

Autor piętnuje w swoim dziele ludzkie wady i słabości. Opowiada historie ludzi słabych, ze społecznego marginesu, napiętnowanych lękiem i różnego typu fobiami. Jest to zbiór „codziennych porcji koszmarów", historii pozbawionych nadnaturalnych sił. Przekaz jest z pozoru prosty ale bardzo wymowny. Atmosfera jest mroczna i niepokojąca. Niektóre są nacechowane ironią i humorem, który nie każdego rozbawi, albo nie zrozumie. Same historie są natomiast precyzyjne jak i sam rysunek. Dzieło to jest nie tyle ważne, co wpływowe. Można nie lubić historii, które są zamieszczone w albumie, ale nie można powiedzieć, że nie dają do myślenia.

<u>MIDNIGHT NATION: Plemię Cienia #1</u>

„Midnight Nation" to dwunastoczęściowa mini-seria, wydana u nas w 2002 roku przez wydawnictwo Mandragora, która podzieliła całość na trzy albumy. Pierwszy tom „Mindight nation" zawiera pierwsze cztery z dwunastu zeszytów.

Autorem komiksu jest uznany na świecie scenarzysta J. M. Straczynski, autor telewizyjnych seriali min. Babylon 5, Jeremiah, The New Twilight Zone. Jest też autorem słuchowisk radiowych (Alien Worlds, Hour 25). Współpracował z John'em Carpenter'em, Neil'em Gaiman'em, Ray'em Bradburym i in. Swój wkład miał także w animację, tworząc między innymi niezapomnianego „He-man'a" od którego serialu rozpoczynała się jego kariera, a którego tekst „na potęgę posępnego czerepu" jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych tekstów animacji lat 80tych w stanach (choć do tej pory nikt nie potrafi wyjaśnić, co to u diabła ma znaczyć). Wraz z Gary'm Frankiem, stworzył właśnie „Midnight nation" dla wydawnictwa Top Cow w 1999. Oprócz tego tytułu również mandragora sprowadziła jego najbardziej znaną serię komiksową „Rising stars", która niezbyt dobrze została przyjęta przez polskich czytelników (i dobrze, bo pomimo tego, że w stanach seria zdobywała świetne recenzje, jest w zasadzie pozycją przeciętną i nie zapadającą w pamięć).

Gary Frank, rysownik omawianej serii, tworzył głównie rysunki dla znanych serii DC

Comics i Marvel, a „Midnight Nation” to w zasadzie jedyna autorska seria, którą tworzył. Do najbardziej znanych jego prac należą min. Gen 13, Kin i The Incredible Hulk.

Seria zaczyna się od sprawy morderstwa, którą prowadzi porucznik David Grey. W niedługim czasie, odnajduje mordercę a także istoty nie pochodzące z tego świata, zwane „Wędrowcami”. Po nierównej walce detektyw trafia do szpitala w którym zauważa, że wszyscy przestają go widzieć. (Co w zasadzie jest motywem podobnym do Gaimanowskiego „Nigdziebądź” od którego zaczyna się jego książka.) W międzyczasie obserwujemy przebudzenie się tajemniczej kobiety, Laurell, która pomaga Davidowi w odzyskaniu czegoś, co „Wędrowcy” mu zabrali, a co musi odzyskać, nim rozpocznie się przemiana w jednego z Wędrowców, pożywiających się ludźmi, przedstawicieli świata cieni.

Komiks w zasadzie jest pozycją klasyczną pod względem zarówno scenariusza jak i rysunku. Nie ma w nim udziwnień, a sama warstwa rysunku jak i kadrowania jest ujęta klasycznie. Rysunki są realistyczne i potraktowane trochę jak storyboardy pod serial w której formie by się świetnie sprawdził. Sam scenariusz natomiast, jest świetnie napisany, przedstawiający fantastykę na poziomie, pozbawioną wyskoków w stronę erotyki czy przemocy. Jest to pozycja którą można polecić każdemu powyżej piętnastoletniego roku życia. Pozycję czyta się doskonale a bohaterowie są wyraziści i zapadający w pamięć, jak choćby postać Łazika. Z biegiem czasu poznajemy kolejnych bohaterów, którzy znaleźli się w świecie „pomiędzy” tak jak David. Wędrówka Davida prowadzonego przez Laurell, jest niesamowitą przygodą, przez którą przewijają się liczne postacie, która każda z nich ma do opowiedzenia swoją historię. Obydwoje nie mogą z racji swojej sytuacji skontaktować się z nikim z „normalnego” świata ani używać tego, co należy do żywych, nie zostało zgubione lub porzucone. Sam David zaś ma ograniczony czas przed tym jak zacznie się zmieniać w jednego z wędrowców…

Pozycja ogólnie jest świetną rozrywką, do której nie można się specjalnie doczepić. Po prostu przyzwoity komiks. Sam pomysł na tą mini-serię, wykiełkował autorowi jeszcze w czasach studiów. Od Straczynskiego jednak nie można wymagać zbyt wiele. Operuje on motywami, które łatwo przyporządkować do określonego stylu, jednak na swoim koncie nie ma zbyt wielu wybitnych pozycji, które zmieniałyby oblicze świata albo tchnęły czymś naprawdę nowatorskim. Przynajmniej w sztuce komiksowej. „Midnight nation” jest jedną z najlepszych, ile nie najlepszą jego pozycją komiksową, mieszczącą się w granicach norm społecznych, nie poruszająca żadnych „ciężkich” tematów . Po prostu pozycja „bezpieczna”. To samo tyczy się warstwy graficznej, jednak czasami ma się wrażenie, że twarz bohaterki, Laurell, różni się między poszczególnymi planszami. Nie można jednak zarzucić mu profesjonalizmu godnego każdego wykształconego rzemieślnika, bowiem ryusunki nie wyróżniają się od innych pozycji wydawnictwa Top Cow, trzymający w zasadzie określony charakter rysunku.

Ale cóż, może po prostu się czepiam, próbując znaleźć dziurę w całym. Jednak to wszystko, nie przeszkodziło mi, ani nikomu innemu nie powinno w pozyskaniu następnych dwóch albumów, bo historia ogólnie jest naprawdę świetna i wciągająca, a samo podążanie za bohaterami jest naprawdę świetną rozrywką.

100 NABOI – Album I: Pierwszy strzał, ostatnie ostrzeżenie…

Linia Vertigo, wydawnictwa DC Comics, po raz kolejny zaskoczyła wszystkich kolejną regularną serią, która w znaczącym stopniu zdominowała amerykański rynek komiksu. Po arcydziełach komiksu takich jak „Kaznodzieja” i „Sandman”, zaczęła publikować w 1999 roku właśnie „100 naboi”, obdarzając czytelnika kolejną interesującą serią, zupełnie innego typu niż powyższe tytuły. Seria od razu została zauważona i już pierwsze numery tejże serii przedstawiały niezwykle wysoki poziom artystów ją tworzących. Serię oryginalnie zamknięto w ośmiu albumach zawierających równo sto zeszytów, a całą serię natomiast ukończono po dziesięciu latach, czyli w 2009 roku.

Za serię odpowiedzialne jest w zasadzie trio: Brian Azzarello, autor min. „Ja, Joker", „Filty rich", „Loveless", „Hellblazer", „Batman: Broken city", „Spider-man: Splątana sieć" i wielu innych znanych i znaczących pozycji; Rysownik Eduardo Risso, ilustrujący min. „Johnny Double", „Transmetropolitan", „Batman – Black and white II". Duet ten jest znany polskiemu czytelnikowi z krótkiej nowelki z cyklu „Aliens" publikowanej w swoim czasie przez wydawnictwo TM – Semic. Ostatnią osobą jest autor okładek, Dave Johnson.

Wydawnictwo Mandragora, opublikowała w dziesięciu tomach zaledwie pierwsze czterdzieści dwa zeszyty. Kolejne trzy tomy są dostępne dzięki grupie translacyjnej Grumik, która jak dotąd opublikowała trzy kolejne albumy, zawierające zeszyty od #43 – 67, kontynuując pracę Mandragory i trzymając ich poziom, niestety kontynuacja dostępna jest tylko w formie elektronicznej.

100 Naboi zostało uhonorowane nagrodą Eisnera.

Seria utrzymana jest w klimacie czarnego kryminału i noir, jednak autorzy tejże serii, próbują zrobić coś więcej w tych gatunkach, próbując go rozwinąć i stworzyć tym samym coś nowego w tychże gatunkach, jak i samej formie komiksu. Już od pierwszych zeszytów widać, że pomimo dwóch zamkniętych z pozoru historii z jakimi mamy do czynienia w tym albumie, historia zacznie się komplikować coraz bardziej a wątki przeplatać w kolejnych odcinkach, z pozoru luźno w zazębiającej się stopniowo fabule. Sposób narracji jak i samo powolne podawanie kolejnych faktów – dążących do nieznanej jeszcze i świetnie spuentowanego zakończenia, która, jak się okazuje, jest tylko kolejnym elementem składowym, dążącym do jeszcze większej konkluzji – jest podane po mistrzowsku i pozbawione jest naśladownictwa, co czyni tą serię unikalną i ważną.

Postacie występujące w albumie, główni bohaterowie, z pozoru nic nie znaczące postacie, schodzą kolejno na dalszy plan. Spośród nich nie wiemy jeszcze która okaże się kluczowa, ani do czego tak naprawdę dąży napisana historia. Autor podaje nam pewne fakty, które bierzemy za pewnik, ale tylko w danym albumie.

W pierwszym albumie wydania polskiego, mamy podaną część historii. Mamy uliczki pełne brudu, biedy i postaci z marginesu społecznego. Miejsca, które fascynują, a zarazem są takimi, w których nie chcielibyśmy żyć. Z pozoru wydaje się to być komiksem gangsterskim niespecjalnie wyróżniającą się serią, na tle innych pozycji. Jak się okaże później, wszystko co się dzieje się, nie jest opowiadana bez przyczyny, a każda kolejna świetnie wykreowana postać, nie pojawia się bezcelowo, choć z pozoru tak się może wydawać. Są to oczywiście świetne opowiadania, które budowane w całość, zmieniają punkt widzenia co do kolejnych bohaterów, jak i zmieniają pogląd na całą historię. Azzarello świetnie w ten sposób manipuluje czytelnikiem, pokazując w jak doskonały sposób może zmienić się odbiór historii, w zależności od miejsca w którym stoimy i komu kibicujemy.

Oczywiście wszystko to dopełniając rysunki pana Eduardo Risso, które mimo iż w pewnej formie oszczędne, wytwarzają niepowtarzalny klimat całej serii. Jego prace są mimo pozornej prostoty realistyczne. Skupia się na tym, nad czym powinien skupić się czytelnik, ale robi to po mistrzowsku i nawet mimo zwrócenia faktu na jakiś element, umyka on, jako nieznaczący albo niezrozumiały z początku.

Historia stu naboi wydaje się zasadniczo prosta. W życiu z pozoru, przypadkowych bohaterów, pojawia się tajemniczy agent Graves. Postać nikomu nieznana, mogąca nawet oficjalnie nie istnieć. Nie wiadomo dla kogo pracuje, ani kto dał mu prawo do tego, na co sobie pozwala. Nie wiadomo czym się kieruje swoimi wyborami ani jaki ma tak naprawdę cel. Obdarowuje wybrane osoby teczką, która zmienia całkowicie życie poszczególnych bohaterów. Graves oferuje im prawdę. Daje im teczki zmieniające pogląd na sprawę, która jest daleko odmienna od oficjalnej wersji zdarzeń, a sama zawartość jest niepodważalna. Daje im niezarejestrowaną broń i sto naboi, które każdego kto je użyje wyniesie ponad prawo. Kiedy bohater zdecyduje się użyć owej broni, w

momencie gdy zostaną znalezione naboje, sprawa automatycznie zostanie zakończona. Dodatkowo Graves przestrzega każdego, że jeśli ktoś z osób, kogo obdarza tym niezwykłym „prezentem" opowie komukolwiek o zawartości jak i samym spotkaniu, będzie musiał się liczyć z iście „grobowymi konsekwencjami". Agent pojawia się w nieoczekiwanych momentach w życiu każdego z bohaterów i zaskakuje nie tylko swoją propozycją ale i dogłębną wiedzą na temat osoby, z którą aktualnie rozmawia.

W pierwszym albumie poznajemy pierwsze osoby, które dostają ową teczkę. Jest nią Isabella „Dizzy" Cordova, Lee Dolan i detektyw Choisnel. W międzyczasie poznajemy też pana Shepherda pracującego dla agenta Gravesa, seksowną, wysoko postawioną Megan Dietrich, z którą Dolan ma osobiste porachunki. Oraz starszą kobietę, która po trzech latach przyznaje się do zabójstwa dewelopera Thomasa Wrighta, bronią, którą dał jej Graves. Wszystko to jest rzecz jasna jedynie początkiem niesamowitej historii, która z albumu na album wciąga jeszcze bardziej. Spośród tytułów linii DC Vertigo, ta jest jedną z najlepszych jakie wyszły z tego wydawnictwa.

Sprawę dodatkowo uzupełnia i motywuje do czytania fakt, że na tyle albumów mamy kilka opinii twórców niezwykle ważnych dla historii komiksu, wyrażających swoje całkowite poparcie dla tejże serii. Są nimi Warren Ellis (Transmetropolitan, Authority), Garth Ennis i Steve Dillon (twórcy komiksów "Kaznodzieja", "The Punisher"), Greg Rucka ("Queen and Country", "Whiteout") oraz Dave Gibbons ("Watchman", "Give me liberty".)

Do albumu wstęp napisał niekwestionowany mistrz Jim Steranko, któremu zawdzięcza się wprowadzenie mrocznej rzeczywistości do świata komiksu i stworzenie takich postaci jak chociażby „Kapitan Ameryka" czy „X-men" oraz napisanie dwu tomowej Historii Komiksu. Steranko we wstępie do pierwszego albumu wypowiada się w ten sposób: *„Niektórzy snajperzy potrzebują 100 naboi aby dokonać swojego dzieła; ci faceci trafiają w sedno za pierwszym razem. Strzał w dziesiątkę!".* – To chyba wystarczy, by zainteresować się tą niezwykłą serią.

DAREDEVIL – The man without fear

W czasach królowania na rynku wydawnictwa TM – Semic, cztery razy do roku, ta swojego czasu bezkonkurencyjna firma, obdarzała swoich czytelników pozycjami, może nie tyle co ambitnymi, co ciekawszymi niż regularne serie Spider-man, Superman, X-man, Punisher, Batman i tak dalej, w ramach serii „Mega Marvel". Żeby nie było, że skupiają się oni tylko na promowaniu komiksów tylko ze stajni Marvela, równolegle wydawali swoiste „Wydania Specjalne" publikując znacznie bardziej (dla mnie przynajmniej) pozycje.

Na łamach „Mega Marvela" opublikowali oni między innymi właśnie tytuł „Daredevil: The man without fear" (człowiek nie znający strachu) zamieszczony w siódmym numerze tejże serii. Co ciekawe komiks ten wtedy (1995 rok) został opublikowany po roku czasu od momentu premierowego wydania w stanach, w ramach utworzenia nowej serii tegoż właśnie superbohatera, wówczas niespecjalnie znanego w naszym kraju, podobnie jak sami autorzy komiksu.

Za scenariusz tego tytułu, opartego na pierwszych pięciu zeszytach oryginalnej serii, odpowiedzialny jest Frank Miller, którego wówczas znaliśmy jedynie z legend jakie okrywały jego kultową pozycję z 1986 roku, czyli „Powrót Mrocznego Rycerza" oraz z faktu, że był on scenarzystą kinowego „Robocop'a" w częściach drugiej i trzeciej. Dziś jest on znany przede wszystkim ze swojej najbardziej znanej pozycji, mianowicie „Sin city". Rysunki tego tytułu stworzył John Romita Jr, którego czytelnicy TM – Semic znali prace z tytułów min. The Punisher i X – man.

Lata dziewięćdziesiąte były czasem swoistego odradzania się super-bohaterów oraz maniery opowiadania ich przygód na nowo, od początku. Z takim właśnie zamierzeniem oddawano młodym, wówczas, twórcom pozycje, by tchnęli coś w stare serie i opowiedzieli historie na nowo. Frank Miller miał już rzecz jasna parę lat tworzenia za sobą, jednak jego nazwisko pojawiające się na okładce wydania oryginalnego, miało zachęcić czytelników Daredevila po sięgnięcie po tą pozycje raz jeszcze, na nowo. Udało się. Duet Miller / Romita jr. Odratowali serię, a sama postać

Daredevil'a w wykonaniu Millera stała się jednym z najbardziej znaczących, uznanych i najlepszych tytułów tego scenarzysty.

Co prawda komiks nie wydaje się być nowatorski w dzisiejszych czasach, jednak warto pamiętać, że to właśnie tacy twórcy jak Frank Miller, zaczęli wprowadzać innowacje i przynajmniej próbować zrobić coś z komiksem, by trafił on w ręce starszych czytelników. Warstwa graficzna w zasadzie nie odbiega swoją stylistyką od innych pozycji opowiadającej o super-bohaterach, jednak sam sposób kadrowania i niezwykle charakterystyczna kreska Romity juniora, sprawiła, że po latach pamięta się o tej pozycji i jest w pewnym sensie pozycją kultową.

Powołując się na tekst pana Arkadiusza Wróblewskiego, który robił co mógł w tekstach na łamach pozycji wydawanych przez TM – Semic, by przybliżyć czytelnikom sytuację na rynku amerykańskim, jak i próbując przekazać informacje dotyczące twórców czy samych bohaterów, podaje on nam podstawowe informacje co do samej postaci Daredevila.

Daredevil, czyli w odpowiedniku polskim „Śmiałek", został stworzony przez legendę Marvela Stan'a Lee oraz rysownika Billa Everetta. Sama postać Daredevila pojawiła się w roku 1964 w premierowym numerze pisma „Daredevil". Super-bohater ten, o czym opowiada sam komiks Millera, swoisty remake owego pierwszego numeru, to historia młodego człowieka Matt Murdock, który traci swojego ojca oraz ulega wypadkowi, przez który traci wzrok. Jak się dowiadujemy z tego komiksu, wzrok Matta zostaje zalany jakimś toksycznym odpadem, dzięki któremu zyskuje dar „widzenia" umysłem.

Komiks opowiada o początkach życia Matta Murdocka, od momentu dzieciństwa, poprzez śmierć jego ojca Jack'a Murdocka zawodowego boksera, który niezbyt legalnie dorabiał na boku. Jego śmierć oraz wypadek Matta, były kluczowymi elementami, zamieniającymi go stopniowo w Daredevila. Po śmierci poznaje Stick'a, który szkoli go by mógł zapanować nad swoimi emocjami, jak i „darem" który uzyskał, by mógł normalnie funkcjonować w społeczeństwie na równi z innymi, nie będąc zależny od nikogo, ani nie będąc traktowany jak kaleka. To pomaga mu w dokonaniu swoistej zemsty na zabójcach jego ojca, oraz prowadzi do dalszych przygód, w których to Matt idzie na studia prawnicze, kształcąc się na adwokata – którego zawód staje się najbardziej znanym alter ego bohatera, i w tym samym czasie poznając Elektrę, w której zakochuje się bez reszty…

W komiksie widać co prawda analogie do postaci Spider-man'a który też zaczynał zarabiać od wychodzenia na ring bokserski, jednak w zupełnie innym kontekście. Sama nazwa „Daredevil", jak się okazuje na samym początku historii, jest przezwiskiem, które wymyślili jego rówieśnicy wyśmiewając się z niego. Jego strój natomiast, przypominający postać diabła, został stworzony wykorzystując oddzielnie słowa „dare" i „devil" (ale tego chyba nie musiałem wyjaśniać…)

Pod względem wydania komiksy z serii „Mega Marvel" były na swoje czasy naprawdę rewelacyjnie wydane. Nie ma co tu czepiać się formy wydania, papieru, klejenia czy czegokolwiek innego, bowiem historyjki komiksowe w tamtych latach, nie były tak uznane i nie przedstawiały dla większości społeczeństwa jakiejkolwiek wartości. Znaczącą przewagą była wówczas młodzież z podstawówek i z liceum. Dla reszty, były to obrazkowe historyjki dla pół-analfabetów. Co prawda sam zacząłem zbierać komiksy dopiero w okolicach 1999 roku, dziwi mnie i wprawia niemal w osłupienie fakt, że na okładce tego swoistego „wydania specjalnego" widnieje cena 3,90… Choć, musiałem oczywiście ponieść karę, bowiem komiks dorwałem na aukcji i zapłaciłem za niego znacznie więcej (30 złotych), ale było warto. (W tym samym czasie nabyłem jeszcze w ramach „Mega Marvela": „The incredible Hulk" oraz „Fantastic Four", ale niestety, o tych tytułach nie mogę powiedzieć tyle dobrego co do „Daredevil'a" do którego wracam co jakiś czas.) Strach pomyśleć, ile komiksy będą kosztować za kolejne dziesięć lat… Sama pozycja natomiast jest jedną z najciekawszych i najlepszych jaka została sprowadzona do polski w latach dziewięćdziesiątych. Dla mnie ten tytuł, odnośnie całej serii Daredevil, jest bezsprzecznie najlepszą odsłoną tego bohatera. (I mam gdzieś, że ludzie wolą ten od Kevina Smitha, bowiem zapominają oni, że Smith

tworząc swoją wersje Daredevila, wzorował się właśnie na pozycji Millera).

<u>DRAPIEŻCY Album 1</u>

Pozycji o wampirach jest mnóstwo, jednak czterotomowa opowieść wyróżnia się znacząco na tle innych pozycji. Wiadome jest, że europejskie komiksy mają za cel utrzymywać niezwykle wysoki poziom artystyczny wydawanych pozycji, co jest widoczne nawet w tak przeciętnej, z pozoru, pozycji jak właśnie Drapieżcy.

Pierwszy album wprowadza w świat wampirów walczących o swoje miejsce na przełomie wieków, ale jednocześnie jest zamkniętą całością. To mroczna historia, pełna wartkiej akcji, intrygi, przemocy i seksu historia w której główną rolę odgrywa rodzeństwo Drago i Camilla, poszukujący i eliminujący kolejnych, jak się okazuje, starszych przedstawicieli rasy wampirów. Historia rozpoczyna się jak zwyczajny kryminał, od sceny kiedy policja znajduje ciało z wbitą za uchem szpilą i napisem na ścianie wykonanym krwią ofiar: „wasze panowanie się skończy…” Pani porucznik próbuje rozwiązać sprawę morderstw. Tytułowi bohaterowie dążą do wyeliminowania morderców odpowiedzialnych za śmierć ich rodzicieli.

Historia równocześnie skupia się na prowadzącym przez dwójkę detektywów dochodzeniu, próbującym rozwikłać sprawę tajemniczych zabójstw, a jednocześnie poznajemy tytułowych „Drapieżców” eliminujących grupę zorganizowanych wampirów, przedstawicieli starego rodu, niczym mafia rządzącą miastem.

Kreska Enrico Mariniego, autora takich tytułów jak Cygan w którym widać było fascynację takimi tytułami jak Akira. Jest także autorem komiksu „Skorpion” oraz westernu „Gwiazda pustyni”, tak jak wszystkie tytuły, sprowadzone do polski za sprawą wydawnictwa Egmont. Samo prowadzenie obrazkowej narracji, jak i samo kadrowanie jest typowe dla europejskich tytułów, jednak wyraźnie widać, również w „Drapieżcach” mangową dynamikę. Również charakterystyczne dla niego są żywa i soczysta kolorystyka, która jest dostosowana idealnie do poszczególnych sekwencji w komiksie. Pomimo tego, ilustracje Mariniego stoją na wyjątkowo wysokim poziomie, który utrzymał aż do końca serii. Są malownicze i niepokojące w momentach, które powinny wzbudzać tego typu uczucia. Samo dobieranie kolorów świadczy również o tym, że Marini jest wyszkolonym profesjonalistą. Połączenie kolorów, jak i samo ich dobieranie (jak choćby sekwencje gdy Drago i Camilla siedzą odziani w czerwone, lateksowe stroje na tle pokrytego niebieskim woalem miasta, na które spoglądają z wysoka) jest prawdziwą ucztą dla oka.

Scenariusz komiksu stworzył Jean Dufaux, autor takich pozycji jak „Skarga utraconych ziem” którego zilustrowaniem zajął się nasz niesamowity Grzegorz Rosiński. Jest również autorem min. „Murena”, „Jessica Blandy”, „Czerwona cesarzowa”, „Giacomo C.” oraz „Niklos Koda”. Scnarzysta ten w swoich pozycjach przedstawia różnego typu fabuły, jednak wartka akcja i wykorzystywanie elementów historycznych jest najbardziej rozpoznawalnym elementem jego twórczości. Co prawda nie ma w jego tytułach jakiegoś wybitnego czy nowatorskiego podejścia do przedstawianych przez niego historii, doskonałe prowadzenie narracji, jak i stopniowe nakreślanie sylwetek poszczególnych bohaterów, jest wystarczającymi elementami, sprawiającymi, że sięga się po kolejne tomy danej serii. Tytuł „Drapieżcy” osobiści uważam za jego najlepsze dzieło, a zaraz za nim „Skargę Utraconych Ziem”. W twórczości Dufauxa widać jego zainteresowanie kinem, co wynika także z faktu, że ukończył on studia i później pracował w magazynie związanym z tą dziedziną sztuki. Autor ma na swoim koncie scenariusze do prawie osiemdziesięciu albumów komiksowych.

Odniosłem wrażenie, że twórcy za pomocą tej serii, chcieli w pewien sposób zażegnać XX wiek, oraz w pewnym sensie pogląd na wampirów, który nie zależnie od czasów, są między nami do tej pory i nie wyginą nigdy. Domyślam się, że w równym stopniu chcieli w ten sposób unowocześnić dosyć wytarty schemat dotyczący tych fikcyjnych postaci, jednocześnie składając hołd w odniesieniu do poprzednich wieków, jakich jest w całej serii jakich pojawia się kilka w

momentach retrospekcji do wieków od XVII-go aż do teraz. Same postacie wampirów są nakreślone w bardzo erotycznym aspekcie, których elementów ta seria nie jest pozbawiona. Postacie wampirów wszakże od zawsze były nacechowane takiego rodzaju elementami. Jednak seria nie jest pozbawiona pewnego rodzaju naśladownictwa. Próbowano w tej serii umieścić wampiry w miejscu rzadko spotykanym, a co potem zostało wykorzystane w takich tytułach jak choćby kinowy „Underworld", w którym tytule, jak również i w tej serii, wyczuwalne są wpływy „Matrixa". Sama eksterminacja przez rodzeństwo starszych przedstawiciel rasy wampirów.

Jest to jednocześnie próba powrotu do nakreślenia bardziej zwierzęcej strony wampirów, a jednocześnie wampirów wyzwolonych i nakreślonych nowocześnie. Wampiry które zostają eliminowane przez bardzo bliskie sobie rodzeństwo, niewiele bardziej różnią się od ludzi. Jest to swoisty powrót do klasycznych kanonów, ale pozbawione jest naśladownictwa czy bezpośrednich odniesień. Tytułowi drapieżcy są bardziej oddani swym pierwotnym instynktom balansujących na krawędzi seksu i śmierci, jak również spermy i krwi. Postacie te pełne pierwotnej agresji i zwierzęcego instynktu, nie pozbawione są jednak cech typowo ludzkich, jednak nie są to cechy jednoznacznie negatywne. Chłód i wyrachowanie idą w parze z czysto seksualnym aspektem, w którym w kolejnych albumach dąży seria, jak i w samej pierwszej odsłonie tego tytułu, aż do naprawdę elektryzującego zakończenia.

<u>LOBO: Ostatni Czarnian</u>

Wydanie Specjalne TM-Semic 2 (10) / 1994

Postać Lobo została stworzona przez Keitha Giffen'a i Rogera Slifer'a na łamach spin-off'u Green lantern'a i Teen Tittans o tytule „Omega Men" w numerze trzecim wydanego w roku 1983. Dopiero jednak na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych postać Lobo doczekała się swojej własnej serii, a jedną z pierwszych historii była historia „Lobo – Ostatni Czarnian" narysowana przez Simon'a Bisley'a, którego postać jak i sama historia stanowiła i stanowi do tej pory najbardziej znane i rozpoznawalne oblicze tego bohatera. Komiks doczekał się przekładu polskiego w 1994 roku, i jako też w zasadzie jedyny komiks TM – Semic doczekał się ponownego wydania kilka lat później.

Lobo to płatny morderca i łowca głów pochodzący z planety Czarnia, który wybił cały swój gatunek by pozostać jedynym przedstawicielem swojej rasy pochodzącej z odległej galaktyki, gdzieś na krańcu wszechświata. Jego imię w dialekcie Khundiańskim oznacza, jak to mówi sam Lobo – „ten który pożera twoje flaki i mu się to podoba". Posługuje się różnego rodzaju bronią, jednak najbardziej znaną jest hak na łańcuchu owinięty wokół jego ramienia. Zazwyczaj podróżuje on z paskudnym buldogiem którego nazywa Clyde. Podróżuje on zazwyczaj czymś w rodzaju motocykla o wymownej nazwie „Kosmożyleta 666" wyposażona we wszelkiego rodzaju broń i sprzęt grający o dużej mocy. Lobo także jest fanem pingwinów.

Szczególnymi mocami jakie posiada Lobo jest możliwość regeneracji, która w zasadzie uniemożliwia komukolwiek, kto podejmie się zabicia Lobo, jego uśmiercenie. Owa nieśmiertelność wynika nie tylko z samej rasy jaką Lobo reprezentuje, ale także zadymy, którą rozpętał w niebie i piekle, gdy pierwszy i ostatni raz mu się zmarło na łamach komiksu „Powrót Lobo".

Seria nie ma jakiegoś szczególnego przesłania. Jest to czarna komedia w połączeniu z science – fiction, który gatunek bardzo często parodiuje. Wypełniona iście splatterowymi scenami, wypełniona jest przemocą tak radykalnie przerysowaną, że rozbawia aż do konwulsji (mnie przynajmniej, ale wiem, że nie wiele osób podziela tego rodzaju humor). W oryginale komiks jest najeżony wulgarnymi określeniami, które w polskim wydaniu często zostawały cenzurowane i zastępowane ugrzecznionymi słówkami zastępczymi. Nie przeszkadza to oczywiście w lekturze, jednak czasami brzmią one niewiarygodnie z ust napakowanego, łamiącego tabu, tępego i nieokrzesanego międzygalaktycznego przestępcy. Jednak cóż, to w zasadzie jedyny minus, i nie ma co się czepiać, bo komiksy z tą postacią to naprawdę niesamowita rozrywka.

Historia „Lobo – Ostatni Czarnian" została po raz pierwszy w oryginale wydana w roku

1991. W Polsce zagościła na łamach TM – Semicowskich wydań specjalnych, i co jest niezwykłym wyjątkiem nie tyle w komiksach wydawanych w tamtych czasach ile do teraz, został wznowiony przez to same wydawnictwo.

Za historię odpowiedzialni są klasycy i główni kreatorzy tejże postaci, mianowicie Keith Giffen – sam twórca oryginalnej postaci, Alan Grant, który napisał dialogi do „Ostatniego Czarniana", i którego scenariusze przeważają w tym tytule. Rysunki należą zaś do Simon'a Bisley'a, i są jednymi z jego najbardziej znanych prac. Co prawda kreska wielu może nie przypaść do gustu przez pozorny chaos i niedopracowanie, jednak to właśnie jemu zawdzięcza się narysowanie najbardziej charakterystycznej i rozpoznawalnej sylwetki tego bohatera.

„Ostatni Czarnian" jest jedną z pierwszych historii, oryginalnie zamkniętą w czterech częściach, u nas dwukrotnie wydaną w jednym albumie. Przybliża ona sylwetkę bohatera i opowiada o jego zleceniu, którym jak się okazuje jest marny pisarzyna, autor „nieautoryzowanej biografii Lobo", która książka dostaje się w ręce Lobo już na początku samego albumu. Sprawa gmatwa się w momencie, gdy okazuje się, że jego zleceniem jest właśnie owy pisarz, więzień, którego Lobo ma przewieźć z punktu A do B, z podkreśleniem słowa „żywy". Album wypełniają różnego rodzaju artykuły dopełniające historię Lobo i przybliżające czytelnikowi jego sylwetkę. Zabieg ten co prawda nie jest oryginalny i przypomina trochę artykuły jakie uzupełniają treść „Strażników" Alana Moore'a i Dave Gibbons'a, w którym to pierwszy raz w komiksie / powieściach graficznych ten patent został opracowany.

Pojawienie się komiksu „Lobo" było drugim jego występem w Polsce. Pierwszy raz zagościł on na łamach Superman'a w historii „Siła bestii" w 1992 roku. Album „Ostatni czarnian" został wydany w 1994 roku i te pierwsze wydanie jest w zasadzie nie do zdobycia, a jeśli już to za gruby hajs. Sama postać „Lobo" była swoistą rewolucją na polskim rynku komiksowym, wyraźnie wyróżniającym się na tle innych tytułów, nie tylko wydawanych przez TM – Semic, ale nawet przez „Komiks – Fantastykę", którego pozycja „Burton & Cyb" była do roku 1994 jedną z najbardziej osobliwych i unikalnych pod względem humoru, jak i samego tytuł, pozycją na naszym rodzimym rynku.

<u>LOBO: Paramilitarne Święta Specjalne + Lobotomia w San Diego</u>
TOP KOMIKS 2 (2) / 1998

TM – Semic, bezkonkurencyjny król rynku komiksu lat dziewięćdziesiątych, na początku roku 1998 uraczył nas komiksową adaptacją filmu „Godzilla" zwiastującego nowe wydawnictwo „Top Komiks", które podobnie jak „Mega Marvel", wydawano sześć razy do roku. Wydawnictwo to jednak skupiało się głównie na pozycjach z wydawnictwa DC Comics, a dominującym tytułem stał się przedruk dwóch oryginalnych zeszytów „Lobo" w jednym schludnym zeszycie w cenie 6,95 zł.

Pozycja ta, jak i sama kontrowersyjna, niby, postać Lobo, opublikowana w tym właśnie numerze, była całkowicie odmienna niż jakakolwiek inna pozycja czy też postać, jaką serwowało swoim czytelnikom TM – Semic, aż do roku 1998. Co prawda postać Lobo pojawiła się pierwszy raz w swoistym występie gościnnym na łamach Supermana w zeszytach 2 (15) & 3 (16) z roku 1992, u boku Maximy i Demona. Jednak postać Lobo na łamach tych dwóch numerów nie była tak znacząca jak w tym tytule. O ile postać Lobo pozbawiona była na łamach Supermana charakterystycznego, dziecinnego i chorego poczucia humoru w tym numerze Lobo ukazany jest w swojej szczytowej formie. Przed tym tytułem Lobo pojawił się do roku 1998 gościnnie na łamach Supermana w numerze 9 (58) / 1995 oraz 2 (75) / 1997. Oprócz tego na łamach „Wydań specjalnych" ukazały się historie „Ostatni Czarnian", „Lobo Powraca" oraz „Nie Amerykańscy Gladiatorzy".

Pierwsza historia w zeszycie Top Komiks 2 / 1998 „Paramilitarne Święta Specjalne" opowiada o zleceniu, które dostaje od Wielkanocnego Króliczka. Ma on za zadanie udać się na biegun północny i wyeliminować jego odwiecznego rywala Kris'a alias Święty Mikołaj. Lobo

oczywiście podejmuje się zlecenia. Jeśli ktoś zna postać Lobo może przewidzieć jakie będą tego konsekwencje, zresztą okładka mówi sama za siebie.

Za powstanie historyjki „Paramilitarne święta specjalne" odpowiedzialne jest te samo trio, które pracowało przy „Ostatnim Czarnianinie", czyli Keith Giffen – rysownik który tworzył min. „Infinite Crisis", „The Sword and The Star", "Trencher", "Doom Patrol", "Silver Surfer". Był także autorem storyboardów do animacji "Ed, Edd, Eddy". Kolejno Alan Grant – scenarzysta tytułów takich jak „Tarzan", „Judge Dredd", „Batman: The Shadow of bat" (swoją drogą publikowanego na łamach TM-Semicowskiego Batmana), „Eagle", „L.E.G.I.O.N." i wielu innych. Był twórcą nowych postaci do serii Batman tj. Jeremiah Arkham, Amygdala oraz Mr. Zsasz. Współpracował z magazynem 2000AD. Wraz z trzecią postacią zaangażowaną w ten projekt, Simonem Bisley'em (którego babcia była polką) stworzył także komiks „Shit the dog". Owy komiks, powstał w tym samym roku co omawiany przeze mnie już „Ostatni Czarnianin".

Ciekawostką jaka tyczy się tego tytułu jest to, że w roku 2002 powstała krótkometrażowa (13 minut) adaptacja fabularna wyreżyserowana przez Scotta Leberecht'a. Rolę Lobo odegrał Andrew Bryniarski, a sam budżet wynosił 2400 dolarów. Co prawda forma oryginalnego scenariusza, została nieco spłycona, jednak bardzo wiernie odtworzono klimat, humor a i sama postać została świetnie przeniesiona. Co prawda film dosyć luźno nawiązuje do fabuły komiksu, a sam klimat filmu przypomina trochę produkcję Tromy, jednak cieszy fakt, że produkcja została potraktowana z humorem. Co prawda mogłoby być trochę więcej scen gore, chociaż te, które pojawiły się w filmie są naprawdę niezłe jak na początkujących filmowców, którzy utworzyli ten film w ramach projektu uczelni American Film Institute. Jednak nie ma się co czepiać i tak, bowiem planuje się od trzech lat pełnometrażową wersję przygód Lobo, który film ma wyreżyserować Guy Ritchie, a rolę Lobo miał zagrać (czy też ma zagrać) Mickey Rourke. Ostatecznie premierę planuje się na rok 2013. Scenariusze co do tego są różne. Podobno film ma zostać potraktowany „poważnie" a sama postać nieco ugrzeczniona. Dodatkowo dołuje fakt, że owy film ma zostać pozbawiony widowiskowych scen gore, które są główną siłą napędową komiksu, kiedy wyczekuje się na kolejne efekty niezwykłej pomysłowości tego anty-bohatera w chwilach uśmiercana tych (wszystkich), którzy wejdą mu w paradę. Sam Alan Grant opowiadał, że jeden ze scenariuszy filmowego Lobo, który czytał, zakładał, że „Lobo jest łowcą nagród i prawdziwym draniem, ale tylko dlatego, że musi opłacić kosztowne leczenie swej kochanej babci". Kolejnym motywującym (ironia zamierzona) faktem, jest to, że film będzie dla wszystkich powyżej 13go roku życia…

No ale cóż, zapowiada się kolejna beznadziejna adaptacja komiksu, więc jeśli komuś nie podobała się pół-amatorska wersja „Lobo", niech się liczy z tym, że może być dużo, dużo gorzej. I lepiej niech sam Lobo nie dowie się o tym, jak zamierzają go zaadaptować na duży ekran, bo może podzielić on los bohaterów z historii „Lobo jedzie do Hollywood". A jak opowiada następna historia w zeszycie Top Komiks 2 / 1998 – LOBOtomia w San Diego, Lobo okazuje się być fanem nie tylko komiksów, ale i samego Supermana. (Co prawda dostał na niego zlecenie na łamach wspominanego przeze mnie wcześniej Supermana 2 – 3 / 1992, ale ostatecznie go nie wykonał, z różnych powodów…)

Co do drugiej historii zamieszczonej w tym zeszycie, za scenariusz odpowiada ta sama spółka, a rysunkami zajął się tym razem Kevin O'Neill, który znany jest przede wszystkim ze współpracy ze scenarzystą Alanem Moore'm przy rewelacyjnym komiksie „Liga Niezwykłych Dżentelmenów". Lobo w tym odcinku wyrusza na chyba najbardziej znany, podniesiony niemal do rangi wydarzenia roku, konwent komiksowy w San Diego (o którym swoją drogą jest w tym numerze mały artykuł dotyczący tego niezwykłego wydarzenia) w poszukiwaniu komiksu Supermana opisującym jego śmierć (komiks ten, jak i cała historia walki z Doomsday'em była publikowana w Polsce na łamach kilkunastu numerów Supermana). W momencie gdy Lobo dociera na konwent, zostaje przez wszystkich brany za rysownika Simona Bisley'a (!) i nawet prowadzi warsztaty rysunku podczas spotkań autorskich. Sam komiks to niezwykła przekoloryzowana forma

swoistej parodii tego, co się dzieje podczas tego wydarzenia. Sceny chociażby tego, jak Lobo uczy niedoszłych rysowników rysunku, zwracając uwagę na anatomię, są naprawdę rozwalające.

Na koniec dodam dodatkowo, że postać Lobo została przeniesiona na mały ekran u boku animowanego Supermana, w którym to serialu pojawił się aż w trzech odcinkach.

TU DETEKTYW JEŻ Tom 3

„Tu Detektyw Jeż" była jedną z kilku pierwszych mangowych pozycji jakie przybyły z „Kraju Kwitnącej Wiśni" do naszego „Mlekiem i Miodem Płynącej" Polski. Była to również jedna z trzech pozycji, jaką sprowadziło nowo powstałe, wtedy, wydawnictwo Waneko, które w zasadzie wraz J. P. Fantastica, były jedynymi wydawnictwami, które odważyły się sprowadzać tego typu pozycje. Manga i anime w zasadzie nie były tak rozpowszechnione i uznane w Polsce, a nawet jeśli, to niektórzy nie zdawali sobie sprawy z tego, że chociażby „Pszczółka Maja" czy „Muminki" pochodzą właśnie z tego kraju.

Rok 2000 był swoistym czasem, kiedy w telewizji animacje japońskie zdominowały za sprawą RTL7 i Polonii1 oraz Polsatu, inne „kreskówki", ukazując zupełnie inny rodzaj animacji, o bardzo zróżnicowanej tematyce. Były to min. „Dragon ball", „Dr. Slump", „Ryczerze Zodiaku", „Magiczni Wojownicy", „Yaiba" czy chociażby „Pokemony" jak i wiele, wiele innych pozycji. W niedługim czasie kanał „Hyper" zaczął wyświetlać bardziej ambitne tytuły jak „Iria" czy „Arjuna". Zaś pod koniec lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, jedynym pismem które zaczęło przybliżać polskiemu czytelnikowi nie tyle same mangi i anime, ale ogólnie nieznaną kulturę egzotycznej Japonii. Podejrzewam, że wynikało to z braku tłumaczy, ale też zainteresowania tego rodzaju tytułami, ale też w jaki sposób fani komiksu mieli wykazać zainteresowanie tego rodzaju pozycjami, skoro nie było nigdzie informacji o tego typu pozycjach. Samo zaś nastawienie Polaków do komiksu było nietolerancyjne, a jeśli sprawa tyczyła się samej mangi czy japońskich animacji, o których wartości i znaczenia nie mieli pojęcia, pozycje te były zazwyczaj określane mianem „głupich, chińskich bajeczek". Dopiero magazyn „Kawaii" zaczął stopniowo przybliżać nam historię, jak i samą kulturę krajów azjatyckich, gdzie owa manga ma wieloletnią, a raczej wielowiekową tradycję, a wartość samej mangi czy anime dociera praktycznie do wszystkich. Sama informacja o tym, że ilość mang w Japonii wypełnia ponad połowę procent pozycji książkowych wydawanych na terenie tego kraju, a seriale animowane wypełniają taki sam czas antenowy, jak u nas standardowe seriale. Dodatkowo sprawę dopełnia także fakt, że rodzaje i gatunki mang na japońskim rynku są niesamowicie zróżnicowane i mają za cel trafić do każdej grupy wiekowej.

Wydawnictwo Waneko i J. P. Fantastica, doskonale wpasowali się w czas i wypełnili lukę w pozycjach komiksowych, które wydawnictwa skupione były tylko i wyłącznie na sprowadzanie pozycji europejskich i amerykańskich. Samo pojęcie „mangi" oznaczające po prostu „komiks", było nowe. Jak się okazało, oba wydawnictwa zyskały ogromne uznanie i sukces, które zachęciło do podjęcia równie odważnego kroku utworzenia w 2002 roku linii „Klub Mangi" wydawnictwa Egmont, jak i zaowocowało powstaniem różnych innych wydawnictw, jak chociażby powstanie wydawnictwa Kasen czy Hanami, które również podjęły się sprowadzaniem mang. W latach 1998 – 2000 również wydawnictwo TM – Semic podjęło próbę wydawania pozycji mangowych, nie tyle samej nieśmiertelnej „Czarodziejki z Księżyca", ile pozycji wydawanych pod szyldem „Top Manga" w którym przedstawili tytuły „Drakuun", „Dirty Pair" oraz „Appleseed".

Waneko uraczyło nas na początku swej działalności trzema zupełnie odmiennymi tytułami. Komediową serią „Cześć, Michael!", fantastyczno-przygodową klasyczną serią „Locke Superczłowiek" oraz serią kryminalną „Tu Detektyw Jeż". Każda z tych mang przedstawiała zupełnie inny gatunek mangi i również miała na cel trafić w różne gusta polskich czytelników, jak również w różne grupy wiekowe. Sama manga, która była wówczas nowością. Jednak pomimo ponad dekady lat, Waneko i J. P. Fantastica stały się wyznacznikiem tego jak mangi powinny zostawać wydawane, a dzisiaj są niekwestionowanymi gigantami naszego mangowego rynku, z

powodzeniem sprowadzającymi kolejne pozycje.

Do pierwszych trzech tytułów mangowych Waneko, oprócz początkowo słabej jakości druku, można było przyczepić się jedynie układem czytania stron odpowiednich dla polskiego czytelnika (czyli od lewej do prawej) a nie tak jak w oryginale (czyli odwrotnie). Co prawda seria ta, (podobnie jak pozostałe tytuły tj. „Locke Superczłowiek", „Zapiski detektywa Kidnaichi" oraz „Cześć, Michael!") nie została wydana do końca, opublikowano jedynie dziewięć z czternastu tomów.

Waneko sprowadziło na rynek pozycje nieznane polskiemu czytelnikowi, a będące pozycjami klasycznymi dla Japończyków, bowiem manga „Tu detektyw Jeż" publikowana była już w latach osiemdziesiątych dwudziestego wieku. Poszczególne odcinki zostały zebrane dopiero w latach 1997 – 1998 i dopiero opublikowane w tomikach. Pomimo tego, Waneko nie stanowiło konkurencji dla wydawnictwa J. P. Fantastica, która sprowadzała najbardziej znane tytuły poczynając od wydawania „Czarodziejki z Księżyca", „X", „Akiry" czy też „Dr. Slump'a".

Tak czy inaczej manga „Tu detektyw jeż" jest jedną z pierwszych wydanych na polskim rynku, dodatkowo w unikalnym, poręcznym formacie „kieszonkowym", który u nas był wówczas swoistą nowością, podczas gdy w Japonii forma wydawania mang jest jedną z najpopularniejszych.

Manga opowiada losy małej agencji detektywistycznej, dostającej różnego rodzaju zlecenia. Akcji w tym tomie jest mało. Jest to przede wszystkim zbiór chronologicznie przedstawionych wydarzeń – kolejnych zleceń – które są czysto obyczajowe. Opowieści przedstawione w tomie poruszają różnego rodzaju problemy społeczne, które przede zazwyczaj przeważają w pracy tego typu agencji. Co prawda jest tu akcji o wiele więcej niż w przypadku dwóch pierwszych tomów, jednak głównym motorem napędowym mangi są przede wszystkim skupienie się na wątkach czysto ludzkich i osobistych. Przez sam ten fakt manga jest wiarygodna i realistyczna, również za sprawą samej kreski. Jest to w zasadzie dopiero przedsmak tego, co owy tytuł ma do zaoferowania, bo jak się okaże później, w mandze pojawiać się będą nie tyle wątki sensacyjne, co fantastyczne, a nawet niemal iście science – fiction. Ze względu na elementy lekkiej erotyki, pozycja ta została opatrzona magiczną pieczątką „polecane dla czytelników od lat 15" – by nie przestraszyć potencjalnych czytelników i nie wywołać skandalu (tak jak miało to miejsce w przypadku pierwszego tomu „Dragon Balla") który zmiótłby mangi z półek księgarń i kiosków, z naznaczeniem komiksu japońskiego nie dość jako „durnych, chińskich bajeczek…" to dodatkowo z plakietką „… przeznaczonych dla zboczeńców i zwyrodnialców.";

TU DETEKTYW JEŻ Tom 4

Czwarty tom przygód tytułowego „Jeża" jest bardziej nastawiony na kryminalną akcję niż poprzednie obyczajowe tomy. Rozpoczyna się od bezpośredniej kontynuacji, która miała miejsce w poprzednim tomie, mianowicie na romansie dwudziestopięcioletniego detektywa Goro z piękną Renko, która zadarła z niewłaściwymi ludźmi. Końcem tego była próba wyeliminowania Jeża przez zatopiony przez mafię samochód z Jeżem w środku z którego udało mu się wydostać. Jeż trafił do szpitala, ale gdy tylko stanął na nogi, momentalnie wrócił do pracy, chcąc za wszelką cenę uratować Renko…

Oprócz tego w tomie, podobnie jak w poprzednich, po sześć rozdziałów każdy, mamy kolejne obyczajowe historie. Choć co prawda niektóre z nich mogą się wydawać nieco kiczowate, problemy opisywane w krótkich nowelkach przez autora, są uniwersalne i przedstawione w sposób prosty. Jedną z najlepszych historii w tym tomie, przynajmniej według mnie, jest „Elegia o wilku" wzruszająca, ale nie pozbawiona humoru historia. Tak jak w wielu historiach, jak i w tej autor porusza bardzo często drażliwe dla Japończyków tematy. Przykładowo w tej noweli porusza on temat ruchów studenckich skierowanych przeciwko japońsko-amerykańskiemu paktowi bezpieczeństwa z roku 1970. Nie opisuje on rzecz jasna samego wydarzenia czy też konsekwencje tego wydarzenia. Jest to jedynie przypomnienie Japończykowi samego zdarzenia, które dla

czytelników z innych krajów pozostaje nieznane.

Chociaż owe „wzruszenie" jest natężone w mniejszym stopniu niż poprzednim tomie, jak choćby w przypadku historii z psem Pociskiem (buu, to było smutne…) – Tak czy inaczej, owy tomik nie pozbawiony jest akcentów humorystycznych, jak w przypadku nowego mieszkańca pana Nanase, mianowicie Akiko. Co prawda owy humor nie rozbawia do łez, jednak owe akcenty sprawiają, że na twarzy czytelnika pojawia się uśmiech. I tak jak w prawdziwym życiu, które doskonale ta manga naśladuje, służą one zazwyczaj rozładowaniu napiętej atmosfery.

Samo wydanie tomiku jest naprawdę świetne, niemal urocze, ze względu na malutki format. Klejenie jak i sam skład tomiku przedstawia się naprawdę świetnie, zwłaszcza w momencie kiedy taki rodzaj wydawania komiksu był w owych czasach – rok 2000 – nowością. W zasadzie moja dobra ocena bierze się głównie z sentymentu, bowiem jest to jedna z pierwszych mang jakie nabyłem w swoim życiu.

Owa manga należy do gatunku, który Japończycy określają Gekiga, co dosłownie znaczy „rysunek dramatyczny". Generalnie jednak określenie te wskazuje na gatunek mangi przeznaczony dla dorosłych, co widać po samej realistycznej kresce.

Autorem mangi jest Kenshi Hirokane, najbardziej znany mangaka poruszający tematy społeczne. Pomimo wielkiego uznania i popularności na terenie Japonii, ze względu na głębokie osadzenie treści dotyczącej życia Japończyków, nie jest on popularny, pomimo swojego statusu jaki reprezentuje, odbiór jego dzieł w innych krajach, ze względu na abstrakcyjność i odmienność kulturową krajów azjatyckich pozostaje nieznana. Jest autorem mang zarówno dla dzieci jak i dla dorosłych. Hirokane Kenshi zadebiutował w roku 1974 nowelką „Kaze Kaoru". Na swoim koncie ma on jeszcze takie mangi jak „Kacho Shima Kosaku" („Kierownik Shima Kozaku") częściowo oparta na motywach autobiograficznych manga, przeniesiona w latach osiemdziesiątych na mały ekran w wersji fabularnej. „Human Scrumble" lub w innej translacji „Human Crossing" – najbardziej uznana manga zamknięta w dziewiętnastu tomach, oraz „Hirokane Kenshi Best Selection" – zawierająca krótkie nowele i opowiadania, będące swoistym przeglądem jego pozostałych prac. Sam „Tu detektyw Jeż" został zaadaptowany na pełnometrażową wersję fabularną.

Z początku swojej twórczości autor posługiwał się formą nowelki, zazwyczaj zamkniętej w średnio dwudziestopięciostronicowej historii. Później natomiast zaczął tworzyć wykorzystując technikę małej opowieści, czyli kilkunastu krótkich nowelek powiązanych w jedną spójną całość. W mandze „Tu detektyw jeż" bardzo często Kenshi stosuje obydwie techniki, z powodzeniem. Bohaterowie omawianej przeze mnie mangi, są jedynie spoiwem łączącym wszystkie opowieści zawarte w poszczególnych tomach w jedną spójną treść, z której i czytelnik i bohaterowie, uzyskują z każdej kolejnej noweli jakąś naukę, przez zebrane doświadczenia, które nie zawsze są powiedziane wprost. W tej mandze, głównymi bohaterami są przede wszystkim klienci agencji Akatsuka.

Ze względu na niezrozumiałość tytułów tego autora, najczęściej wydawanym tytułem tego autora, ze względu na zróżnicowanie gatunkowe i uniwersalną treść, stał się właśnie „Hello Harinezumi", które sprowadziło Waneko i wydało dziewięć z czternastu tomów.

PIELGRZYM

Album „Pielgrzym" był nie tyle jedną z pierwszych pozycji jakie zostały wydane przez nieistniejące już, niestety, wrocławskie wydawnictwo komiksowe Mandragora, ale przede wszystkim jest swoistym debiutem Garth'a Ennis'a w Polsce. Bowiem Mandragora wyprzedziła na krótko wydawnictwo Egmont, które zaczęło wydawanie jego najbardziej znanej serii, mianowicie rewelacyjnego „Kaznodziei". Powieść graficzna „Pielgrzym" sprzedała się w stanach w nakładzie 230 tysięcy egzemplarzy i doczekała się kontynuacji, także wydanej przez Mandragorę, mianowicie „Rajski Ogród", trochę tylko słabszej (przynajmniej według mnie) kontynuacji tego komiksowego hitu.

„Pielgrzym" zawiera elementy charakterystyczne dla twórczości pana Ennis'a, i pomimo tego, że można uznać ten tytuł za pozycję utrzymaną w klimatach post-apokaliptycznych; Klimat, akcja, jak również sami bohaterowie, po obdarciu z tej całej otoczki, jest przede wszystkim brutalnym westernem. Fascynacja tymże gatunkiem, jak i liczne aluzje, czy też swoisty hołd składany klasycznym filmom amerykańskim z Johnem Wayne'm, którego sformułowanie „Witaj Pielgrzymie" pochodzi z „Prawdziwego Męstwa"; jak również spaghetti–westernom z udziałem Clinta Eastwooda, jest znana czytelnikom pozycji tegoż Irlandczyka. Już sama okładka tego tytułu jawnie sugeruje jakiej historii możemy się spodziewać, jednak jeśli chodzi o samego Ennis'a to nigdy nie wiadomo do końca czego można się spodziewać, jak również, jakiego rodzaju patologią obdarzy nas tym razem ten autor.

Komiks „Pielgrzym" opisuje świat niedalekiej przyszłości, który wbrew pozorom, może być realny bardziej niż większość artystycznych hipotez odnoszących się do apokalipsy naszej planety. Podejrzewam, że Garth wyszedł z założenia po części inspirowanego biblijnym obrazem dosłownego piekła na ziemi – a które akcenty religijne są przeważające w jego dziełach, choć w tym tytule schodzą one na dalszy plan – ale też jest inspirowany hipotezami czysto naukowymi. Skoro chociażby dinozaury miały swoją apokalipsę, to dlaczego nie człowiek, a motywy końca świata wraz z początkiem XXI wieku były i są do tej pory „na topie". Wynika to pewnie z nudy, jak i samego dążenia człowieka do unicestwienia, co nie przedstawia samego *homo sapiens* w dobrym świetle. Nie wiem z czego to wynika, może z pożądania wojny w czasach pokoju? Nie wiem, nie mnie to oceniać.

Historia rozgrywa się w momencie gdy nasze słońce, nasz pierwotny bóg, zaczął przygrzewać trochę mocniej naszą planetę. Wynikiem było wyschnięcie mórz i oceanów, a wszyscy w chwili największego promieniowania, wystawieni bezpośrednio na działanie promieni słonecznych, zostali spaleni. Akcja komiksu rozpoczyna się kilka lat po tym zdarzeniu, kiedy niemal cała kula ziemska zamieniła się w pustynię. Głównym bohaterem jest tytułowy Pielgrzym, żołnierz piechoty morskiej, który po jednej z misji, na której by przetrwać dokonał aktu kanibalizmu, zagustował w ludzkim mięsie i z tego powodu został skazany. W więzieniu nawrócił się na wiarę we Wszechmogącego w momencie kiedy jako jeden z nielicznych został oszczędzony przez swojego pana, uznał całą apokalipsę za akt boży, a samego siebie kimś, wykonującym jego wolę, pielgrzymem.

W „Pielgrzymie" mamy swoistą mieszankę tego, czym Garth nas karmił w swoich wcześniejszych opowieściach. Jego historie są zróżnicowane. Część z nich to poważne historie wojenne, często też zahaczając o klasyczny western (Kaznodzieja: Święty od Morderców); nie pozbawione sarkazmu; jawnie i dobitnie przedstawiając okrucieństwa wojny. (Punisher: Born) Część to historie pół-fantastyczne, jednak w dominującej części jak najbardziej wiarygodne (The Boys). Po części parodiujące różnego rodzaju schematy np. komiksu super-bohaterskiego (The Pro) czy też bardzo często opisujących życie niezwykłych płatnych zabójców (Hitman). W „Pielgrzymie" Ennis zmiksował różne przytoczone przeze mnie elementy i utworzył historię świeżą i radykalną. Widać tu oczywiście pewnego rodzaju nawiązania do chociażby kapitana Haka w bardziej odrażającej formie, którą reprezentuje Castenado. Jednak sama postać Pielgrzyma, pomimo swego nawiedzonego fanatyzmu („tylko ty i ja mój panie. Ty i ja."), nie jest jednoznacznie ani dobra, ani zła. Przynajmniej ocena tej postaci wymyka się aż do samego końca tejże historii. Pielgrzym jest przede wszystkim bohaterem, którego na pewno nie da się lubić. Scena szczekającego na niego psa, który „wykrył złego" a później wycelowana w niego broń Pielgrzyma i strzał, po którym mówi „diabeł w niego wstąpił", może dać wyraźny obraz tego, z kim ma się do czynienia. Jednak w sytuacji w jakiej znajdują się bohaterowie, nie mają oni żadnego wyboru, bo tylko taki ktoś może im pomóc przedostać się do miejsca do którego dążą.

Kontrowersyjne postacie, odrażająca przemoc, która nie jest bezpodstawna, niesamowita pomysłowość autora to w zasadzie główne atuty twórczości tego autora. Ponownie Garth podważa

naszą moralność i człowieczeństwo, które ponownie staje pod znakiem zapytania. Lecz to właśnie przez to lektury Ennis'a są tak nieziemsko wciągające. Niejednokrotnie spotkałem się u innych, czy też sam reagowałem w sposób „to zbyt okrutne, nie mogę tego czytać", jednak właśnie owe okrucieństwo, które serwuje nam ten autor, które dotyka każdego, świadczy o tym, że mamy do czynienia z artystą i dziełami wybitnymi, które zdołają poruszyć każdego a im mocniej się przed nimi wzbraniamy, negując to, co oferuje nam ten autor, tym większe prawdopodobieństwo, że o lekturze nie zapomnimy.

PIELGRZYM 2: RAJSKI OGRÓD

Kontynuacja przygód „Pielgrzyma" w post-apokaliptycznej scenerii, jest niewiele bardziej słabsza niż pierwowzór, jednak oryginalności nie można odmówić duetowi Ennis / Ezquerra. W zasadzie historia nie ma związku ze swoim poprzednikiem. Oprócz głównego bohatera zmienia się zarówno sceneria, jak i bohaterowie, w tej części o wiele lepiej nakreśleni. Sam album jest o wiele bardziej kolorowy, ale to ze względu na miejsce akcji komiksu. Chociaż jeżeli ktoś zdołał polubić postać tytułowego bohatera, to podejrzewam, że w tej historii go znienawidzi po zakończeniu lektury.

Jak to bywa u Ennis'a czytelnicy powinni być gotowi, za każdym razem kiedy sięgają po lektury tego jednego z najlepszych pisarzy komiksowych, na to, że Garth ponownie złamie jakieś tabu i poprowadzi nas po ohydnym świecie, postaci niejednoznacznie złych i dobrych. Jeśli ma się dystans do świata, jak i samego siebie, łatwo przyjąć pojmowanie świata kreowanego przez tego autora jako chory, zepsuty i beznamiętny. Jednak tak jak w przypadku z łatwością zapadających w pamięć postaci, tak i w przypadku samej historii, nie jest on pozbawiony pozytywów o które bohaterowie walczą. Ennis jednak jest realistą i doskonale wie, że dobro jest postrzegane subiektywnie i jego określenie i pojęcie zmienia się od punktu, który się obierze. Nie raz w pozycjach Garth'a mamy do czynienia z sytuacjami, gdy dobro niechybnie przegrywa ze złem. Garth robi to jednak tak doskonale umiejętnie, że nie postrzega się lekturę która nie kończy się „happy endem" jako zmarnowany czas, który ma tylko nam zepsuć humor i wprawić nas w depresyjny stan. Dosyć łatwo przyjąć jednak wizję tego autora, jak i jego postrzeganie już w nieistotnej frazie, czy mamy do czynienia ze światem czy bohaterem. Jest to niemal nihilistyczne podejście do tematu nihilisty, który pragnąłby w coś wierzyć. Każdy ma bowiem wady i zalety, które świadczą o określeniu „dobra i zła", które w pojęciu tego autora jest względne.

Tytuły Ennis'a mają właśnie to do siebie; pomimo odrazy jaką darzymy świat bądź poszczególnych bohaterów. Wytwarza on pewnego rodzaju magnetyczną siłą, która pomimo odrazy ciągnie nas do poznawania kolejnych wydarzeń. Jak również tworzy swoje postacie dokonując dogłębnej analizy psychologicznej, robiąc to tak doskonale, że pomimo wewnętrznego buntu przeciw działaniom bohaterów, ciągnie nas do poznawanie tego, do czego oni są jeszcze zdolni, jak również do tego, do czego jest zdolny człowiek w swym bestialstwie wobec drugiego człowieka. W powieściach Garth'a, jego bohaterowie nie cofają się przed niczym, a sam Garth, podobnie jak bohaterowie przez niego tworzeni, jest nieobliczalny (przynajmniej w kwestii pisania scenariuszy, bowiem tak naprawdę bałbym się stanąć przed nim twarzą w twarz. Chociaż z drugiej strony artysta przelewa na swoje dzieło nie tylko wyobraźnię, lecz także frustrację oraz problemy wewnętrzne. A po ogromnej ilości dzieł jakie spłodził Ennis, sądzę, że ma on więcej niż kilka takich problemów).

Ennis nigdy nie wiadomo czym zaskoczy, dlatego sądzę, że jego dzieła tak świetnie się sprzedają, nawet w naszym kraju. Każda kolejna powieść Ennis'a to niesamowite i ekscytujące doświadczenie.

Twórcą rysunków jest Carlos Ezquerra, z pochodzenia Hiszpan, którego polski czytelnik miał okazję poznać za sprawą historii „Lobo – Rzucam!". Ezquerra rozpoczął swoją karierę rysując komiksowe westerny dla hiszpańskich magazynów. Największą sławę i uznanie przyniosło mu współtworzenie postaci Sędziego Dredd'a pod koniec lat siedemdziesiątych dla tygodnika 2000 AD

we współpracy z Johnem Wagnerem, Alanem Grantem („Lobo”) oraz Pat Mills („Slaine”). Przygody Dredda rysował nieprzerwanie przez 23 lata od roku 1977 do 2010. Oprócz tego jest autorem tytułów: „Strontium dog”, „Tharg Mighty”, „ABC Warriors”, „Durham Red” i wiele innych. Współpracował także z takimi twórcami jak: Mark Millar, Gordon Rennie czy Grant Morrison. Jednak przeważnie Ezquerra współtworzy z bardzo niewielką liczbą scenarzystów. We współpracy z Garth’em Ennis’em zrealizował między innymi tytuły: „Hitman – Pulp Heroes Annual #1”, „Blood Mary”, dwie historie „Kaznodziei” („The good old boys” oraz „Saint of killers”), „Kev Hawkins” oraz “War stories”. Wraz z Ennis’em stworzył także kilkanaście historii z Sędzią Dredd’em.

Cała seria „Pielgrzym” została określona w stanach mianem wydarzenia artystycznego. Zaraz po premierze komiksu mówiło się o ekranizacji komiksu, jednak sprawa ucichła. Niestety, ale Garth nie ma szczęścia do adaptacji. Sprawa filmowej adaptacji jego najwybitniejszego dzieła „Kaznodziei” planowana na rok 2013, do tej pory jest niewyjaśniona i do końca nie wiadomo czy dojdzie do skutku, a jeśli dojdzie, to mam nadzieję, że nie położą historii na łopatki, tak jak miało to miejsce w większości przypadków.

Wydanie drugiej czteroczęściowej mini-serii „Pielgrzym” zebrane w jednym tomie zostało równie świetnie wydane przez Mandragorę co część pierwsza. Pomimo świetnego wydania, niektóre strony różnią się nieznacznie w ostrości lub też jakościowo spowodowane słabą rozdzielczością. Mandragora w czasie późniejszym opublikowała wydanie zbiorcze w twardej okładce, składające się z oby dwu tomów serii.

Mimo pewnych niedociągnięć autorskich i edytorskich „Pielgrzym” jest jedną z ciekawszych pozycji jakie zaprezentowała nam Mandragora. Jedyne czego można się doczepić to nieadekwatnej ceny, która co prawda jest tylko o równo dwa złote droższa niż część pierwsza, to nie wiem czym jest sugerowana, zważywszy na fakt, że album jest o 24 strony – czyli o jedną część – uboższa niż pierwszy „Pielgrzym” ale cóż, nie ma co się czepiać…

EGON

„W zasadzie nie wiadomo kim jest, ani skąd pochodzi. Zresztą czy to ważne? Tak naprawdę, istotna jest tylko jedna rzecz: Jezęli jesteś znudzony życiem i widzisz wszystko w szarych kolorach, dobrze Ci radzę – ZMIEŃ SIĘ! Bo Egon przyjdzie po Ciebie!” – Ten bardzo wymowny opis widnieje na tylniej stronie okładki komiksu „Egon”, która była jedną z pierwszych pozycji jaka sprowadziła do naszego kraju Mandragora.

„Egon” to komiks wydany oryginalnie przez wydawnictwo Dark Horse w kolaboracji z Shok Studio. Niestety, seria nie została uznana ani w rodzimym kraju, ani także w Polsce, zbierając nie pochlebne recenzje i zakończyła się tylko na dwóch zeszytach, które w jednym albumie zostały wydane przez Mandragorę. O samych autorach komiksu też niewiele wiadomo. Rysunki tego komiksu stworzył Alberto Ponticelli, którego filmową adaptację Blade’a II, również sprowadziło do nas te same wydawnictwo. Jednak obydwie pozycje pod względem jego rysunku są kompletnie odmienne, niemal nie widać żadnego podobieństwa w jego pracach nasuwających przypuszczenie, że rysował je ten sam ilustrator; Ponticelli jest także autorem komiksu „Unknown Soldier” ze scenariuszem Joshuy Dysart’a, komiksu „Frankenstein, Agent of S.H.A.D.E.” we współpracy z J. G. Jones’em („Czarna Wdowa”, „Wanted”) i scenariuszem Jeff’a Lemire’a („Sweet Tooth”). Najbardziej znaną postacią z grupy twórców tego tytułu jest autor okładek Alex Horley, którego prace w pełnej palecie mogliśmy podziwiać przy sześcioczęściowej mini-serii „Lobo – Wyzwolony”.

„Egon” to w pewnym sensie postać hardcore’owego przedstawiciela rodem z „opieki społecznej” pomagającego, zazwyczaj, żonom w sytuacji ekstremalnej patologii. Pełen entuzjazmu i chęci do zmiany sytuacji ludzi, którzy nie mogą lub nie potrafią zmienić swojej sytuacji, Egon

podejmuje się charytatywnej pomocy, która jest całkowicie bezinteresowna. Wraz z jego niezbyt rozgarniętym pomocnikiem, Teodorem, wyruszają na ulicę Kostniczą 99, by zmienić sytuację biednej Susan. Druga historia w albumie opowiada o płatnym zabójcy Santo, który dostaje zlecenie na Egona od matki męża żony, którego Egon wyekspediował w mrok. – To tak w skrócie.

Postać Egona, tak jak przytacza napis na okładce, który przytoczyłem na samym wstępie, jest anonimowa. Znane jest tylko jego imię i pseudonim „Wujek Crock" i jak się okazuje w scence, kiedy para dzieciaków odrąbuje mu rękę, jest on nie czuły na ból. Również jego twarz pozostaje czytelnikom nieznana. Egon bowiem używa maski rodem z „Mechanicznej Pomarańczy" Kubricka, jednak później okazuje się, że tych masek ma znacznie więcej, a każda jest dostosowana do określonych sytuacji, co może wskazywać na to, że Egon pozbawiony jest prawdziwych emocji lub też możliwe jest, że mimika jego twarzy za maską, nie ukazuje jego prawdziwych emocji. Egon zmienia swoje maski w zależnie od sytuacji, jak w momencie kiedy oddaje dwie sieroty do zakonu w części pierwszej.

Egon tak naprawdę jest przestępcą, jednak on sam za takiego się nie uważa, sam wypowiadając się w ten sposób: *„Jeden Bóg wie, jak często musiałem posłużyć się narzędziami diabła, by czynić dobro… Bo musicie wiedzieć… Mocne uderzenie nie zawsze wyrządza zło…"* – Nie jest on jednak pozbawiony poczucia winy, które ujawnia się w momencie, kiedy uświadamia sobie, że zawiódł w swojej… misji?; i próbuje się zastrzelić.

Komiks ma wiele rewelacyjnych motywów i tekstów. Pełno wartych zwrócenia szczegółów i sytuacji, kiedy Egon próbuje moralizować. Najlepszą sceną – przynajmniej dla mnie – jest nakłanianie w drugiej części Bettylou do odnowienia wiary w swojego męża, który pracuje jako maskotka drużyny piłkarskiej w stroju kurczaka. (*Ten facet jest skończony! Nie zostało dla niego nic oprócz „kwa! kwa! kwa!")* – dosłownie, urzekające jest oddanie Egona dla większej sprawy…

Wszystko pomimo czerpania pomysłów z różnych źródeł, przewidywalnymi pomyłkami, przedstawia się wyjątkowo dobrze. Jednak komiks może nie przypaść (i nie przypadł, skoro skończyło się tylko na tym albumie) do gustu. Nie ma tu w zasadzie jakieś wybitnej treści czy oryginalności. Sama postać wydaje się być inspirowana Lobo (którego swoją drogą widać na jednym z kadrów), a treść jest pełna aluzji do filmów. Tyuł ten to przede wszystkim pastisz, momentami przeginającym aż zanadto radykalnie. Mamy tu liczne jawne nawiązania przede wszystkim do filmów Quentina Tarantino „Pulp Fiction", „Urodzeni Mordercy", „Wściekłe psy", czy również „Dzikość serca" lub „Dobermann"

Wydanie zaprezentowane przez początkujące, wtedy, wydawnictwo, przedstawia się niezwykle schludnie. Można doczepić się jedynie słabego klejenia, paru nieostrych i w słabej rozdzielczości stron. Pod tytułem pierwszej części wdała się też literówka w słowie „crock" („ciamajda").

Całość wypełniona jest doskonałym czarnym humorem. Rysunki są „twarde", zróżnicowane, niemal chaotyczne, jak cały scenariusz mogący się wydać momentami bezsensowne, zwłaszcza w drugiej części. Dodatkowo świetne wyraziste kolory, również zróżnicowane, są kolejnym plusem tego albumu. Ogólnie całość trzyma się przysłowiowej kupy.

Osobiście żałuje że seria zakończyła się tylko na tym albumie, bo postać miała dużo potencjału, a owe dwa zeszyty wydawały się dopiero nakręcać czytelnika.

Egon to pozycja, która nie trafi do każdego. (Ważne, że Egon trafia do każdego, kto jest niezadowolony ze swojego życia…)

RAWHEAD REX

Pozycja ta nie została opublikowana w Polsce. Jeszcze. Tym bardziej podjąłem się zrecenzowania tegoż tytułu by zachęcić polskiego czytelnika (a może i jakiegoś wydawcę) do sięgnięcia po tą pozycję, którą polecam nie tyle miłośnikom twórczości Clive'a Barker'a, ale

również tym, którzy lubią dobre powieści graficzne.

Rawhead Rex („Krót Trupiogłowy”) to powieść graficzna będąca adaptacją dwóch opowiadań Clive’a Barker’a z debiutanckich zbiorów opowiadań „Księgi Krwi” tego autora, pochodzące z roku 1986. W omawianym przeze mnie albumie zamieszczone są adaptacje dwóch opowiadań; tytułowy Rawhead Rex, zamieszczony w trzecim tomie „Ksiąg Krwi” (wydanego w Polsce w 1991 roku przez Phantom Press), oraz „Twilight at the towers” („Zmierzch w cieniu wież”) z tomu szóstego (polskiego wydania z 1993 wydawnictwa Rebis). Obydwóch opowiadań podjął się Steve Niles, który w latach dziewięć dziesiątych zajmował się głównie pisaniem scenariuszy adaptujących książki, bądź jak w tym przypadku opowiadania. Album zaś został wydany w roku 1993 przez wydawnictwo Eclipse. Steve Niles adaptował na formę komiksową jeszcze dwa opowiadania z księgi krwi: “Son of Celluloid” („Syn Celuoidu”) – z ilustracjami Les’a Edwards’a, który tytuł był jego debiutem komiksowy; „Rawhead Rex” jest jego drugim tytułem (pan Edwards znany był do tej pory jako ilustrator okładek książkowych takich autorów jak min. Robert E. Howard, Frank Herbert czy Ramsey Campell).; Oraz “Yattering and Jack”, “Revelations” (“Objawienia”) “Dread” (“Lęk”) i „The Life of Death” („Życie Śmierci”). Niles na początku swojej kariery był edytorem pierwszej części albumu „Clive Barker – Illustrator” w roku 1990.

Komiks, jak również oryginalne opowiadanie i film przedstawia się w zasadzie tak samo. Opowiada o demonie, czy czymś podobnym, którego rolnik kopiąc pole wykopuje, sam stając się jego pierwszą ofiarą (tudzież: przekąską) przed tym jak zacznie zajadać się kolejnymi mieszkańcami brytyjskiego miasteczka. Kiedy monstrum zaczyna zabijać, a policja jest bezradna, mniej więcej w tym samym czasie do miasteczka przyjeżdża fotograf z rodzinką, który odkrywa w kościele witraże i tajemne księgi, opowiadające na pytanie kim jest potwór i jak go można unicestwić.

Ilustracje komiksowe stoją na niezwykle wysokim poziomie, są malownicze i dynamiczne i wysoce realistyczne, niektóre ujęcia wyglądają niemal jak zdjęcia. Jednak komiks nie jest pozbawiony groteskowości czy też swoistych żartów, jak w przypadku chłopca czytającego komiks „Miracleman”. Sama kreacja tytułowego Rex’a może wydawać się dosyć komiczna, lecz gumowy potwór zaprezentowany w adaptacji filmowej wcale nie przedstawiał się lepiej. Sama postać Rex’a w komiksie jest wierniesza wizji Barker’a, który sam wypowiedział się o niej: *„Rawhead Rex jest... wielkim penisem, którego może pokonać tylko jakaś wagina, której bardzo się boi.”*

Całość adaptacji przedstawia się o wiele lepiej niż ta przeniesiona na ekran. Jest przede wszystkim wierniejsza oryginałowi opowiadania autora. Wygląda to tak, jakby ludzi odpowiedzialni za ową pozycji chcieli naprawić to, co zepsuli autorzy filmów, chcąc zmyć z tego tytułu złą sławę. Komiks posiada to, czego zabrakło w wersji fabularnej, mianowicie: o niebo lepiej pokazane sceny gore, większa dokładność w stosunku do pierwotnej treści, lepsza charakterystyka postaci, lepiej nakreślony wątek erotyczny – który jest głównym wątkiem w treści tego opowiadania, oraz motywy komediowe – które w filmie wynikały z amatorszczyzny, a nie z treści. (Samemu filmowi bliżej natomiast do filmów pokroju „Basket Case” czy filmów nieśmiertelnej wytwórni Troma).

Co prawda nie ma tu co porównywać kompletnie odmiennych form jakimi są komiks i film, jednak adaptacja pozostaje adaptacją i bez znaczenia w jaki sposób się ją zrealizuję. A zbieżności między filmem a komiksem jest więcej, niż mniej. Choć w filmie brakuje scen niemal komicznych scen, kiedy np. po zabójstwie rolnika Rex podskakuje radośnie oddalając się w stronę miasteczka, czy też scena z odlewaniem się na twarz pastora, lub niesamowita scena delektowania się tytułowego potwora, jedną z ofiar.

Największymi minusem w komiksie jest zbyt wielka ilość narracji, która w niektórych momentach – zwłaszcza w drugiej, bonusowej, historii przytłacza rysunki. Może w tytułowym opowiadaniu nie jest to takie drażniące, to w drugiej sprawia, że czytelnik zatrzymuje się na dłuższą chwilę. Niles nie był jeszcze dobrze wprawiony w pracy scenarzysty i potraktował adaptację zbyt

dosłownie, skupiając się bardziej na narracji, niż dialogu czy „opowiadania” obrazem, co jest podstawową formą prowadzenia tego rodzaju narracji w obydwu formach. Lepiej by się to sprawdziło w formie ilustrowanego opowiadania jak w przypadku „Draculi” J. Muth’a czy Gaimanowskiego „Gwiezdnego Pyłu”.

Zainteresowanych pocieszy dodatkowo informacja, że występ Król Trupiogłowego w komiksie nie była jedyna. W numerach #13 – 16 serii „Nigthbreed” („Cabal – Nocne Plemię”) będącego również adaptacją prozy Barker’a, pojawił się unikalny „cross-over” tych dwóch tytułów.

BATTLE ANGEL ALITA Tom 1: Zardzewiały Anioł

Nakładem wydawnictwa J. P. Fantastica opublikowano niezwykłą mangową serię cyberpunkową. Na początku lat dziewięćdziesiątych w Japonii była i pozostaje do dziś jednym z najbardziej znanych tytułów na całym świecie. W oryginale serię opublikowało wydawnictwo Shueisha („Dragon Ball”, „Naruto”), które to obok wydawnictwa Kodansha, pozostaje do dziś jednym z największych rekinów rynku krajów azjatyckich. Autorem jest Yukito Kishiro, a owy tytuł był pierwszą regularną serią jaką ów artysta publikował. Manga została zamknięta w dziewięciu tomach. Manga jest jednym z najsławniejszych tytułów z Kraju Kwitnącej Wiśni i w listopadzie 2003 roku trafiła na półki księgarń i empików.

Opowieść rozgrywa się w Mieście Złomu, miejscu do którego trafiają śmieci i nieczystości, a także wyrzutki z podniebnego miasta Zalem. Pośród wysypiska śmieci naukowiec Ido znajduje głowę cyborga. Stwierdzając czynności mózgu, znajduję resztki jej ciała i nadając jej imię Alita (w angielskiej wersji „Gally”) zabiera ją do swojego domu chcąc zrekonstruować jej ciało. Alita szybko uczy się posługiwać nowym ciałem (podobnie jak bohaterka mangi „Ghost in the shell”) i próbuje odnaleźć swoją poprzednią tożsamość, którą straciła w wyniku amnezji. Tymczasem okazuje się, że sam Ido jest łowcą zarażonych cyborgów, morderców i innych mutantów, pracując na zlecenie, dodatkowo pozyskuje części zamienne dla swojej Ality (nie ma to jak łączyć przyjemne z pożytecznym). W międzyczasie okazuje się, że Alita włada najbardziej zabójczą techniką walki zwaną Panzer-kunst, którą posiadają tylko nieliczne cyborgi. Ido próbuje za namową Ality dostosować jej ciało by mogła swobodnie wykorzystać ową technikę w walce i sama – mimo sprzeciwu Ido – zamierza mądrze wykorzystać swoje zdolności i sama staje się jednym z łowców, chcąc tym samym zebrać kwotę wystarczającą do opuszczenia Miasta Złomu i dostania się do Zalem…

W tomie rzecz jasna dzieje się o wiele, wiele więcej, i w zasadzie pierwszy tomik jest jedynie na rozpęd przed tym co się będzie dziać w dalszych odsłonach tej rewelacyjnej pozycji, która niestety na miano arcydzieła, niestety, nie zasługuje. Sam autor mówi, że całość była wymyślana na gorąco.

Manga przede wszystkim jest nastawiona na akcję a każda kolejna „walka” która widnieje zamiast słowa „rozdział”, jest naprawdę świetna. Jednak nie tylko na przemocy – choć jest niej tutaj sporo, przez co na okładce widniej subtelny napis „proponowane dla czytelników od 16 lat” – jest w niej dużo tematów dotyczących rozważań dotyczących miejsca „człowieka we wszechświecie”, jego rola i samo miano „człowieka”. Alita zadaje sobie pytania próbując odnaleźć owe „człowieczeństwo” w swym metalowym ciele. Nie jest to rzecz jasna nowość. Tematyka dotycząca „tych spraw” była niejednokrotnie poruszana w takich kultowych dziełach jak „Ghost in the shell” czy prozie P. K. Dicka czy też ojca cyberpunku Williama Gibsona, którego książka „Neuromancer” była wyznacznikiem dla rozwoju całego gatunku.

Lektura może wydać się trochę „ciężka” dla tych, którzy szukają jedynie dobrego mordobicia (którego tu nie mało), a tematyka „społeczno-filozoficzna” która nierzadko jest poruszana w tej mandze, może się wydać nudnawa. Komiks ten jednak do nudnych nie należy. Również kreska może wydać się równie mało zjadliwa, jednak widać, że pan Kishiro ma doskonale

opanowany warsztat pod każdym względem, czy to rysunku czy samego scenariusza, a w zasadzie jak wspomniałem na początku, jest to jego pierwsza, regularna seria. Rysunki są świetne; nie można im za wiele zarzucić. Kishiro doskonale rozrysowuje postacie, miejsca oraz wszelkiego rodzaju urządzenia. Plany są zróżnicowane i dopracowane. Nie ma w nich uproszczeń czy też autor nie skupia się jedynie na rozrysowywaniu pierwszego planu. Wielopłaszczyznowość i dopracowanie stoją na naprawdę wysokim poziomie. Pod względem graficznym, uważam tą mangę za lepszą niż choćby wspomniany już „GitS" ale do takich produkcji jak „Eden" czy „Akira" nie ma jednak szans. Nie można także zaprzeczyć, że manga nie miała swojego wkładu w rozwój samego gatunku zwanego cyberpunkiem.

Sama manga pomimo swojego nastawienia na ciągłą akcje ma wiele zaskakujących zwrotów akcji i patentów. Jednak nie jest wolna od naśladownictwa. Widać, że autor jest zafascynowany amerykańskimi i europejskimi produkcjami. Widać to szczególnie w charakterystyce przeciwników Ality, których nie można nie porównać do tych rysowanych przez Keitha Giffena, (twórcy Lobo). Fascynacja tym autorem jest widoczna w bardzo wielu rysunkach tego autora. Sama postać ze stron 111 – 117 jest niemal identyczna do postaci wspomnianego Lobo, rysowanej przez Simon'a Bisleya. Aluzji, naśladownictwa, bądź swoistego hołdu (nie wiem bowiem jakie zamierzenie było autora) złożonemu Bisley'owi, jest znacznie więcej. Sama postać pożywiającego się mózgami (rewelacyjny motyw) Muraku (zwłaszcza ta ze strony 144) jest stylizowana na postaci Slaine'a (ubiór, pas z świńskim łbem) właśnie w wykonaniu Bisley'a we współpracy z Pat Mills w albumach „Rogaty Bóg". Japońscy twórcy są jednak znani z tego, że czerpią lub w ten sposób składają hołd twórcą, na których się wzorują. A wpływy Bisley'a są w twórczości tego mangaki wyraźne zanadto. W budowlach, zwłaszcza tych z „walki" numer 5, widać fascynację twórczością Gigera i Beksińskiego, ale Kishiro nie był jedynym twórcą japońskim, który był pod ogromnym wpływem twórczości tych malarzy (pod ich wpływem był także Tsutomu Nihei, dla przykładu).

Polskie wydanie J. P. F'u ma oryginalny układ stron. Okładka ma ładną obwolutę za którą kryje się czarno biała wersja tej samej okładki. Na zakładkach owej okładki wydawnictwo zamieściło swoje reklamy kolejnych pozycji oraz krótki opis odautorski. Żałuję jednak, że nie wykorzystali okładki oryginalnej, tylko amerykańską (chyba, nie jestem pewny!) wersję. Okładka pierwszego tomu za to, jako część komiksu, zajmuje 6 i 7 stronę, niestety w czerni i bieli. J. P. F niestety nie ma w zwyczaju drukowania (przynajmniej w większości swoich pozycji) kolorowych stron. Wielka szkoda. Bowiem kolorystycznie strony są naprawdę rewelacyjne.

Trochę rażąca jest okładka oraz niezrozumiałe (przynajmniej dla mnie) jest kwestia nazewnictwa poszczególnych tomów, które są angielskie a pod nimi dopiero widniej spolszczenie tytułu. Jednak, nie ma co narzekać i cieszyć się, że po wielu latach (dwunastu) manga trafiła do polskich sklepów i nawet została wydana do końca.

Komiks mimo wszystkich niedociągnięć i subtelnego naśladownictwa, jest jedną z najpopularniejszych pozycji mangowych na świecie.

WOLVERINE: SNIKT!

Wolverine Legends Volume 5

Snikt – to dźwięk, jaki towarzyszy Wolverine'owi podczas wysuwania się ostrzy spomiędzy jego palców.

Jedno z największych wydawnictw komiksowych ameryki, mianowicie Marvel, zaproponowało japońskiemu twórcy Tsutomu Nihei'owi, przedstawicielowi nowej fali komiksów japońskich, twórcy genialnej mangi „Blame!", „Noise" i wielu innych, stworzenie mini-serii z Loganem w roli głównej. Nihei zgodził się, w ten sposób tworząc jeden z najlepszych komiksów z Rosomakiem w roli głównej.

Tsutomu Nihei po zakończeniu studiów na wydziale architektury, na rok czasu przeniósł się

do Nowego Jorku gdzie podjął się pracy w dziale budowniczym. Nie myśląc o tworzeniu komiksów, tam właśnie zetknął się z komiksami amerykańskimi o super-bohaterach, a ze wszystkich jakie preferował ów rynek, najbardziej przypadła mu do gustu postać Wolverine'a, członka X-menów posiadającego szkielet z adamantium i zdolność błyskawicznej regeneracji ciała. Kiedy Nihei powrócił do Japonii, magazyn mangowy „Afternoon" zaproponował mu współpracę i w ten sposób zadebiutował w roku 1994 krótkim komiksem zatytuowanym „Blame", który cztery lata później rozrósł się do potężnej dziesięciotomowej sagi, a sama nowelka znalazła się na końcu tomiku „NOiSE".

W 2003 roku, kiedy to super-bohaterowie wszelkiej maści zaczęli być przytłaczani przez różnego rodzaju pozycje ciekawsze i bardziej ambitne, po raz kolejny, ktoś wpadł na pomysł utworzenia cross-over'u (czyli komiksów alternatywnych, łączących ze sobą różnego rodzaju postacie i światy na łamach jednej mini-serii) ratującego daną postać czy serię i zaproponował zrealizowanie takiego komiksu właśnie Nihei'owi.

Nihei w tym czasie pracował nad swoimi projektami, jednak możliwość współpracy z Marvelem, jak i narysowanie historii jego ulubionego super-bohatera, nie przeszkodziła mu w niczym. Było to zaskoczenie zarówno dla niego i jak i dla fanów jego mangi w stanach, jak i dla samych miłośników adamantowych pazurów Wolverine'a. Sam Wolverine niejednokrotnie odwiedzał Japonię, na których to ostrzył sobie swoje pazurki na tamtejszych typach spod ciemnej gwiazdy (chociażby w mini-serii Franka Millera).

Co więcej, Nihei'owi zaproponowano nie tyle narysowanie, co napisanie scenariusza do tejże serii, co było dość radykalnym posunięciem ze strony Marvela, który rzadko kiedy proponuje coś takiego komukolwiek, a zwłaszcza zza granicy. Świadczy to tylko o tym, jak wielkim uznaniem cieszy się twórczość Nihei'a wśród, jak się okazało, nie tylko fanów mang. Zazwyczaj przy komiksach amerykańskich, zwłaszcza tych o super-bohaterach, pracuje grupa ludzi, gdzie każdy ma swoją brochę i ma swój wkład w tworzeniu poszczególnej historii. Ten tytuł Nihei zrealizował sam, począwszy od scenariusza, poprzez szkic i nałożenie tuszu. Jedynie kolor został nałożony przez studio Guru eFX oraz Cory Petit, zajmujący się liternictwem.

Owy pięcio-odcinkowy cross-over to właśnie skrzyżowanie Marvelowskiego świata mutantów, umiejscowionego w świecie wykreowanym przez Nihei'a w jego mandze, a wykrzyknik na końcu tytułu, zwraca na to wyraźną uwagę. Choć na dobrą sprawę, „Snikt!" z „Blame'm!" ma niewiele wspólnego. Mini-seria została zamknięta w pięciu zeszytach. Sam Nihei przyznaje, że oprócz faktu, że dano mu niezwykłą szansę stworzenia historii swojej ulubionej postaci, głównie zrobił to by pozyskać fundusze na pełnometrażowy film na podstawie jego największego dzieła (co ostatecznie skończyło się na siedmio-odcinkowym, beznadziejnym, anime, które nie wiadomo po co powstało). Ale dobrze zrobił, chyba każdy artysta z Azji zrobiłby to samo, by tylko rozszerzyć sprzedaż swojego tytułu na tak ogromny rynek jakim jest rynek amerykański.

Pod względem graficznym, praca Nihei'a poraża. Mimo iż sam, niestety, nie pokrywał kolorem komiksu, barwy są dobrane nadzwyczaj dobre, a komputerowa separacja jest naprawdę na rewelacyjnym poziomie, co w przypadku innych pozycji Marvela, wcale nie jest takie oczywiste. Widać, że Nihei przelał na pracę maksimum siebie, będąc w szczytowym punkcie swoich dokonań artystycznych. Również pod względem scenariusza mile zaskoczył, chociażby faktem, że potrafi sklecić scenariusz, który miałby jakieś bardziej „przyziemne" rozwiązanie, mniej metaforyzujące i niedopowiedziane(choć pewnie Marvel dołożył wszelkich starań by seria miała jakiś określony cel).

Postać Logana rysowana przez Nihei'a, odbiega w znacznym stopniu od wizerunku ogolonego chama, do którego przywykli fani tej postaci na całym świecie. Nihei w niewielkim stopniu przystosował się do wizerunku, tworząc swój obraz tego bohatera. Jego kreska także pozostała niezmieniona. Autor nie silił się by przypodobać się amerykańskiemu czytelnikowi i swojej kreski nie zmienił. I bardzo dobrze. Pozostaje też bez zmian sam typ narracji, typowa dla Japończyków, skupiająca się tylko i wyłącznie na opowiadaniu obrazem i jedynie na dialogach.

Tylko sporadycznie pojawia się oszczędna narracja w ramkach a nie „dymkach". Choć w niektórych momentach dialogi wydają się trochę naiwne, u Nihei'a zawsze „słowo" schodziło na dalszy plan. Skupia się, jak zazwyczaj, na kreowaniu różnych architektonicznych cudów i postaci ze świata, który dopracowywał przez lata. Podejrzewam, że w tej pozycji Nihei chciał zaprezentować amerykańskiemu czytelnikowi cząstkę swojego świata w jak najlepszym wydaniu i w najbardziej charakterystycznej formie. Choć momentami widać jakby praca ta była robiona na „odpieprz" i rysunki wyglądają jak szkice. Jednak jego doskonale opanowany warsztat mu na to pozwala. Jednocześnie pokazuje amerykanom jak należy nie tyle rysować, co przekazać dynamikę na rysunkach. Poszczególne zeszyty może czyta się błyskawicznie, ale owe kilka minut potrafią niesamowicie podnieść ciśnienie.

Na początku pierwszej części od razu rzuca się w oczy charakterystyczny „X" na ramieniu, świadczący o tym, że Logan jest czynnym X-menem (wielokrotnie on odchodził i powracał do tej grupy niezwykłych mutantów i tak w nieskończoność).

Komiks zaczyna się od fragmentu, gdzie Logan stoi przed tajemniczymi postaciami ze świata Nihei'a, szykując się do tego, co lubi i robi najlepiej. Następnie powracamy na parę chwil wcześniej. Tajemnicza dziewczyna, imieniem Fusa, obca dla Wolverine'a, okazuje się wiedzieć nie tyle kim jest jako X-men, lecz także osobiście, cytując słowa Jima Morrisona: „The Future is uncertain and the end is always near" ("Przyszłość jest niepewna i koniec jest zawsze blisko"*) – Prosi go o pomoc, jakoby tylko on był w stanie uratować jej lud. Za sprawą dotknięcia ręki zabiera Logana ze sobą w jej świat, skacząc przez czas. Niestety Logan puszcza ją w trakcie owego skoku. Udaje mu się przedostać na „drugą stronę" do roku 2058, jak się później okazuje, od 11 lat ziemia zmieniła się nie do poznania, a większa część ludzkiej populacji przestała istnieć. Tymczasem Fusa (która do złudzenia przypomina Cibo z Blame'a) powraca sama pośród swoich, którzy namierzają Wolverine'a, który ma własny problem do rozwiązania. Nie obejdzie się bez pazurków…

Jest to niezwykła pozycja, oryginalna i wspaniała, pod kątem określanie jej jako i mangi i komiksu o super-bohaterach. Szkoda tylko, że pomimo dziewięciu lat od momentu wydania paperback'a (1 grudzień 2003 rok), nikt nie skusił się (poza grupami skanlacyjnymi) o wydanie tego komiksu. Wielka szkoda i jedyny minus odnośnie tej pozycji.

TANK GIRL Vol. 1

Ta brytyjska komiksowa seria, pomimo faktu, że jest jedną z najsławniejszych pozycji komiksowych na świecie; powstała w czerni i bieli na łamach magazynu „Deadline" w roku 1988 i aż do roku 1995 była hitem zarówno na wyspach Brytyjskich, jak i później opanowała Australię, Kanadę i Stany Zjednoczone. Po dziś dzień nie jest znana polskiemu czytelnikowi. Ogromna szkoda! Bo pozycja jest rewelacyjna.

Również jakiekolwiek informacje na temat tego tytułu u nas są znikome. „Tank girl" pozostaje znana jedynie wąskiej grupy odbiorców, przede wszystkim dzięki przeciętnej filmowej adaptacji z 1995 roku w reżyserii Rachel Talalay (producentki filmów Johna Watersa „Cry-baby" i reżyserki „Nightmare on elm street: Final Nightmare") z Lori Petty, mało znaną wtedy Naomi Watts, Ice-T i Malcolmem McDowell'em. Ostatecznie jednak, zarówno i komiks, jak i sam film przeszły bez echa. Film może nie jest rewelacyjny, adaptacją też jest przeciętną – choć posiada jakieś szczątkowe poczucie humoru – warstwa tego komiksu pozostaje zmieniona. Mimo wszystko jest to – dla mnie przynajmniej – jedna z ciekawszych adaptacji komiksowych. Przynajmniej w latach dziewięćdziesiątych.

Poszczególne epizody, każde po średnio sześć stron, publikowane były pierwotnie na łamach brytyjskiego magazynu publicystycznego „Deadline". Wtedy w czerni i bieli. Pierwsze 18 epizodów, z lat 1988 – 1990 na które składa się omawiane wydanie zbiorcze wydane przez Penguin Books, zostały pokolorowane i opublikowane w Stanach przez Dark Horse Comics.

Akcja komiksu rozgrywa się w przyszłości w Australii. Wykorzystuje punkową grafikę

pełną anarchistycznego podejścia, absurdalnego humoru i najeżonego psychodelicznymi odniesieniami do kultury hipisów. Dodatkowo pod każdym niemal odcinkiem, oprócz trupy artystycznej popełniającej niechybnej zbrodni tworzenia tego komiksu, jest dodatkowo podany soundtrack, którego należy słuchać przy każdym odcinku.

Historia opowiada o przygodach Rebecci Buck, nieokrzesanej, wrednej, cynicznej feministki i jej facecie imieniem Booga, który jest zmutowanym kangurem (!) Sama tytułowa bohaterka owa „Tank Girl", jest wypadkową skrajnie przeciwieństw, jednocześnie jest pacyfistyczną hipiską, a jednocześnie anarchistyczną punkówą, która w jednej ze scen, widząc czołg, którym następnie zaczyna się przemieszczać, idzie swoistą maksymą „wezmę czołg i rozpie… wszystkich". Ale co tam… Ten właśnie czołg staje się jej domem.

Oprócz tego w komiksie pojawia się mnóstwo gadających zwierząt i innych osobliwych postaci, które już samym pojawieniem się wzbudzają salwy śmiechu i niezwykłą sympatię, jak na przykład Campa Koali, kolejnego mutanta – tym razem w postaci misia koali – geja, dokonującego aktu sodomii za pomocą gorącego banana (!).

Historia która rozpoczyna album opowiada o grupce ściganych przez prawo bandy zmutowanych kangurów na haju, żądnych piwa i zabijania. Nie wiedzą, że obserwuje ich Rebecca, śledząca ich niepostrzeżenie swoim czołgiem. Grupa kangurów wpada na prywatną imprezę za jednym ze skalistych zboczy a jeden z kangurów mówi: „Piwo jest ciepłe, żarcie spalone a to bikini wyglądało by lepiej na mnie!" – a punkówa do której mówi, z przyłożoną ogromną spluwą do twarzy rzuca tylko: „Na litość boską, nie deptajcie po trawie, zasadziłam ją w zeszłym tygodniu!". No i chwilę później nadjeżdża Tank Girl i czołgiem rozjeżdża towarzystwo, ale nie robi tego czysto bezinteresownie… - No i tak jest na każdym kroku, a w zasadzie streściłem jedynie pierwsze trzy strony z ponad stu trzydziestu.

Komiks obfituje w najprzeróżniejsze naprawdę rozwalające gagi, które mogłyby u nas nie przejść, ale skoro „Kaznodzieja" bez przeszkód, większych, przeszedł, to czemu nie to? Rysunek jest prosty i dobitny, podobnie jak sama treść. Kreska co prawda może przywodzić na myśl trochę rysunki Keith'a Giffen'a, ale tylko pod względem intensywności, krzywizn i kadrowania. Pozycja ta jest jak najbardziej oryginalna, parodiuje i wyśmiewa różne aspekty życia człowieka, jak i inne dziedziny popkultury tamtych czasów. Bez owijania w bawełnę. Pełna zdystansowania. Wulgarna, ale nie do przesady. Nie bojąca poruszać się po różnych drażliwych tematach, ale w sposób jak najbardziej komiczny. Jest to dosyć specyficzna pozycja jak na koniec lat osiemdziesiątych, zupełnie różna od wszystkiego co się działo w tamtych latach. Pionierska i już kultowa pozycja, wyprzedzająca bardzo wiele kierunków i dokonań wielu twórców. Sądzę, że pozycja ta przełamała pewne bariery. Jest na swój sposób rock 'n' roll'owa. Bezkonkurencyjna i przełomowa. Polecają ją na tyle okładki takie sławy jak Brian Bolland czy Grant Morrison, nie ukrywający swojego zaskoczenia i całkowitego poparcia dla tej niezwykłej pozycji.

Warto dorzucić tak z innej beczki, że graifk Jamie Hewlett stworzył wraz z Damon'em Albarn'em z kapeli Blur, niezwykle popularny projekt muzyczny Gorillaz.

Przez Penguin Books zostały opublikowane wydania zbiorcze, stworzone przez oryginalnych twórców: „Tank Girl" (1990), „Tank Girl 2" (1993), „Tank Girl 3" (1996). – Po sukcesie filmu w 1995 roku, linia DC Vertigo przejęła serię i zrealizowała dwie z trzech planowanych czteroczęściowych mini-serii: „Tank Girl: The Odyssey" (1995) – ze scenariuszem Peter'a Milligan'a wykorzystującego motywy książki James'a Joyce'a, z rysunkami Hewlett'a oraz „Tank Girl: Apocalypse" (1996) ze scenariuszem Alana Grant'a, już bez udziału oryginalnych twórców. Wtedy także powstał komiks na podstawie filmu, ze scenariuszem Peter'a Milligan'a i rysunkami Andy'ego Pritchett'a „Tank Girl the Movie".

W roku 2007 komiks powrócił w różnych, zazwyczaj, czteroczęściowych mini-seriach i one-shot'ach, kontynuowanych przez różnych artystów i różne wydawnictwa. Tak też powstały kolejno

mini-serie i one-shoty'y, zamknięte w zbiorczych wydaniach:

„The Gifting" (2007) – IDW,
"Armadillo and a bushel or other stories" (2008) – Titan Books,
„Visions of Booga" (2008) – IDW,
„SkidMarks" (2010) – Titan Books,
„The Royal Escape" (2010) – IDW,
„We hate Tank Girl" (2011) – Image Comics
"Bad wind rising" (2012) – Titan Books

18 września 2012 roku powstało także wydanie hardcover „The Hole of Tank Girl", zawierające kompilację pierwszych trzech albumów opatrzonych dodatkowo unikalnymi, archiwalnymi materiałami.

Tank Girl wprawia w niesamowicie dobry nastrój. Komiks jest bystry i bezprecedensowy. Unikalny. Każda kolejna historia jest jak tłusty joint, którego się wywala, bo ta lektura daje o wiele większego kopa. Poraża niczym piła mechaniczna rozrywająca ciało, a co najlepsze, osobie doświadczającej jej ostrzy, się to podoba. Fakt, jest Tank Girl jest niemoralna, wulgarna, obrazoburcza, prześmiewcza, ale… ma także dobre strony. Poza tym to cholernie dobra rozrywka dla osób dojrzałych i inteligentnych. Zupełnie jak z reklamy media markt.

Najlepszymi albumami tej serii pozostają pierwsze trzy książki. Album pierwszy, to już klasyka. Swoiste arcydzieło. Zaś sama „Tank Girl" poza faktem, że jest zajebistą laską, jako komiks i jako seria komediowa, jest jednym z najlepszych tytułów, jakie w życiu czytałem, no i w ogóle…

VIDEO GIRL AI Tom 1

Mateuchi Yota, klasowy przygłup i nieudacznik, z wiecznie nieobecnym ojcem i martwą od dziesięciu lat matką, nieszczęśliwie zakochuje się w koleżance z klasy, Moemi. Po zawodzie miłosnym trafia do wypożyczalni wideo, do której wstęp mają tylko ci o czystym sercu i ci, których spotkał miłosny zawód. Tam dostaje kartę członkowską i wybiera kasetę z półki z napisem „dla dorosłych". W domu dziewczyna imieniem Ai („miłość"), nagrana na kasecie VHS wydaje się mówić do niego, by w następnej chwili wyjść z ekranu (!). Zamieszkując z nim, ma cel, znaleźć u Mati-chana zalety i nakłonić Moemi by się nim zainteresowała. Niestety serce Moemi także jest zranione. Czuję ona coś to Takashiego, przyjaciela Yoty, jednak on nie odwzajemnia jej uczucia. Między nich wszystkich wkracza Ai, dziewczyna z taśmy wideo, która zaczyna mieszkać razem z głównym bohaterem, nie odstępując go ani na krok. Ai podejmuje się od razu zadania, albowiem ma na to tylko trzy miesiące…

Tak zaczyna się Video Girl Ai…

Kilka lat temu, po skończonych skróconych (przeze mnie) lekcjach, deszcz zagnał mnie w moje ulubione miejsce, mianowicie stoisko komiksowe salonu Empik. Byłem w tym czasie na bieżąco z każdą pozycją i każdym wydawnictwem, a 2003 rok był dosłownie zalany komiksowymi pozycjami, a dzięki mojej „dorywczej" pracy jakiej się podjąłem (a byłem wtedy piękny, młody i niepełnoletni) mogłem sobie pozwolić na większość pozycji jakie mnie wówczas interesowały. Jednak tego jednego dnia, półka z komiksami była wypełniona pozycjami, które albo już miałem, albo mnie nie interesowały. Miałem wtedy trochę uciułanych piniążków i chciałem nabyć jakąś pozycję z którą wrócę do domu. Miałem zbyt dużo czasu i żadnych planów i praktycznie przejrzałem i zaczynałem poznawać pozycje, których nie miałem w swoich zbiorach.

Dostrzegłem w pewnym momencie mangę, teoretycznie przeznaczoną dla dziewcząt. Nazwisko autora, wówczas, nic mi nie mówiło. Okładka jakaś taka sobie. Szary papier. Nie wiadomo ile tomów ma manga – a w zasadzie nie chciałem inwestować w pozycję, która by się okazała, że ma tych tomików powiedzmy ze czterdzieści. Przejrzałem mangę pobieżnie i uznałem, że jak na mangę dla dziewcząt – pomimo iż była skierowana od 15 lat – jest całkiem nieźle narysowana. Odrzuciły mnie trochę roznegliżowane sceny soft erotyczne – a byłem wtedy

sceptycznie nastawiony do pozycji erotycznych; po prostu szkoda mi było kasy na jakieś płytkie porno za nie całe 16 złotych. Wolałem coś bardziej odjechanego, oryginalnego, surrealistycznego i nowatorskiego. Jak zawsze. Rozpocząłem, pomimo tego, lekturę, zachęcony ślicznymi buźkami dziewczyn występujących w tej mandze. W zasadzie również dlatego by zabić czas, a w porównaniu do alternatyw jakie miałem do wyboru, pozycja ta wydawała się być ciekawsza niż pozostałe. Jeśli nie, to przynajmniej pooglądam sobie fajne dziewczynki w moim, wówczas, wieku.

Specyficzny prolog, na wpół erotyczny, na wpół dramatyczny, a następnie pierwszy rozdział zatytułowany „Pokrewieństwo Dusz" i postać głównego idioty do złudzenia przypominającego mnie (pod względem zachowania i postępowania, rzecz jasna, a byłem od zawsze zdystansowany wobec siebie; ale miano „idioty" jakim jestem, pozostaje do tej pory.) Początek spowodował u mnie tym większą salwę śmiechu, po której sam się zawstydziłem zorientowawszy się, że stoję w godzinach szczytu w kulturalnym miejscu publicznym, oferującego tak zwaną kurw… tfu… kulturę! – By zapomnieć, skupiłem się na lekturze, chcąc zapomnieć o wstydzie, ale i tak lekturę dwa razy przerwała mi bardzo miła sprzedawczyni pilnująca niczym gajowy, porządku na sklepie, upominając mnie po raz pierwszy, że blokuję przejście, a drugi raz pod koniec lektury, która pochłonęła mnie bez reszty, że czytam nie płacąc. Choć sądzę, że myślała sobie coś zupełnie innego i nie było to wcale nic pozytywnego; Ale zdeterminowany olałem ją (to znaczy, nie dosłownie), i po zamknięciu tomiku, momentalnie wyszedłem z salonu.

Nigdy nie sądziłem, że manga dla dziewcząt, jakaś komedia romantyczna (o zgrozo!) może być tak wciągająca. Okazało się, że pozorna nagość i lekki erotyzm są naprawdę zrównoważone i mają swoje miejsce i cel. Wszystko jest zrobione z głową. Doskonałe rysunki i równowaga między dramatem a komedią, niczym dobro ze złem, nie walczące ze sobą, ale doskonale splecione ze sobą, urzekło mnie. Nie w sposób „naiwny" i „uroczy", ale wiarygodny i nadzwyczaj realny. Przekazywała różnorodne uczucia, które się doskonale czuło, rozumiało; były na swój sposób uniwersalne i autentyczne.

W pewnym sensie „Pokrewieństwo Dusz" jakie wynikło między mną a tą niezwykłą mangą, zaskoczyło mnie najbardziej. Pozycja ta jest w pewnym sensie bardzo osobista, nie tyle odnośnie mnie samego, ile samego przekazu. Manga ta jest niczym pamiętnik nierozgarniętego, na zabój zakochanego, szesnastoletniego Mateuchi Yoty (a dosyć, że czytając tą mangę po raz pierwszy, sam byłem w podobnym wieku i co więcej, też owym czasie pierwszy raz w życiu się szalenie zakochałem); Próbowałem odwieść się początkowo od tego, by nie kupować tej mangi. Jednak podążając na PKP, mając już pociąg przed nosem i pół godziny do zamknięcia salonu, wróciłem pędem. Nie zważałem ile ta manga będzie miała tomów. Kupiłem od razu wszystkie trzy pierwsze części i zakochałem się w niej bez reszty.

Wracając do domu, byłem tak zaaferowany lekturą, że przegapiłem swoją stację… (tak, wiem jakie słowo każdemu nasuwa się na myśl.)

Po powrocie teraz, po latach do tej mangi, sam nie wiem, czy to ja się nie zmieniłem w swych uczuciach i dalej mnie to wzrusza, pomimo tych wieloletnich zmian, czy ta manga jest po prostu tak wspaniała i ludzka. Niektóre postacie może nie wzbudzają sympatii, Takashi dla przykładu mi nie przypasował, ale ogólnie jest dobrym człowiekiem. Tak samo sama Moemi, która nie potrafi sama poradzić sobie ze swoimi problemami i wprost irytujące jest jej niedowidzenie uczuć Yoty, który jest tak prostolinijny i wszystko po nim widać, że… ech. Ale cóż, tacy są przecież ludzie, a bohaterowie tej mangi są naprawdę ludzcy. Realni. Lubi się ich, albo nie, tak jak w prawdziwym życiu.

Manga w niektórych momentach nieoczekiwanie potrafi rozbawić do łez, na równym stopniu podniecić, i jednocześnie znienacka zasmucić do łez. Już mam gdzieś sprawę literówek, czy jakichś innych niedociągnięć, jakich przynajmniej ten tom nie jest pozbawiony. Spotkałem się z recenzją w której pisze, że tomik „został pozbawiony 15 stron, a zamiast nich zostały dwa razy wklejone inne 15." – Wydawnictwo naprawiło ten błąd wydając drugie wydanie, poprawione. Ale niestety takie błędy często się zdarzają w publikacjach debiutujących wydawców. Przykładowo u wydawnictwa

Mandragora było także podobnie np. brak druku treści w dymkach, ale tylko w poszczególnych egzemplarzach – tutaj rzecz jest podobna. Przynajmniej układ stron pozostaje oryginalny. Pierwsze pozycje Waneko były wydawane na zachodnią modłę.

Moją ocena może trochę zdziwić, bo niby manga na miano arcydzieła nie zasługuje. Jednak moja ocena zawsze tyczy się określonego gatunku. Prawdą jest, że nie mogę porównywać tej mangi do powiedzmy do pozycji amerykańskich jak „Kaznodzieja" czy „Sandman" czy nawet samych mang, jak „Blame!", „Akira". Fakt w porównaniu do nich nie mają szans, lecz uważam tą mangę za wybitną tylko w określonym gatunku, który reprezentuje. Może ktoś się ze mną nie zgodzić, zarzucając mnie innymi tytułami, lepszymi, bardziej uznanymi w gatunkach komedii romantycznej, jednak tak jak wspomniałem wcześniej: Odnośnie takich pozycji – lekkich, łatwych i przyjemnych – nie idzie podejść czysto subiektywnie, tudzież – osobiście.

Po przeczytaniu tej mangi, szukałem innych pozycji, będąc bardziej otwarty na tego typu pozycje, jednak tak naprawdę żadna mnie nie urzekła. Sama manga, wszystkie piętnaście tomów, to rewelacyjna rzecz. W dodatku napisana przez mężczyznę. Sama manga natomiast jest jedną z dziesięciu moich ulubionych pozycji z Kraju Kwitnącej Wiśni. Nie zgrywam się. Mówię serio. I polecam ją wszystkim. Każdemu.

BATTLE ANGEL ALITA Tom 2: Żelazna Dziewica (Iron Maiden)

Drugi tom tej niezwykłej mangi rozpoczyna się od kontynuacji wątki z tomu poprzedniego. Niezwykle efektowna walka, pełna wyśmienitych graficznych efektów specjalnych, kończy się tak, jak większość się może domyśleć (inaczej manga skończyłaby się na jednym – dwóch tomikach, albo trzeba by było zmienić tytuł mangi); Alita pomimo swojego bestialstwa, podchodzi czysto emocjonalnie, mając na uwadze nie tyle dobro innych, ale także doskonale wywiązuje się z zadania, którego się podjęła tj. zabicia Makaku. Dzięki jego głowie, spełniła nie tylko swoje zadanie, lecz również uzyskała pokaźną sumkę za jego głowę.

W tym tomie główna bohaterka schodzi na dalszy plan. Na jeszcze dalszy plan schodzi postać cyber-medyka Ido, którego poznajemy w pierwszej odsłonie tego tytułu jako wprowadzającego czytelnika w treść. Postacią na której skupia się ten tom jest młody chłopak imieniem Yugo, którego bohaterka poznaje i wyciąga go z kłopotów. Wyraźnie zżyła się z nim, odkrywając jego marzenia, których sama w zasadzie nie ma, oraz poznaje jego przeszłość, której będąc jej sama pozbawiona, próbuje usilnie sobie przypomnieć.

Dzięki niemu Alita poznaje różne oblicza człowieka, jego wady i zalety, jak i próbuje zrozumieć abstrakcyjne dla niej pojęcie „miłości". W niektórych momentach jednak widać wyraźny wstyd Ality, przed tym kim jest. Podejmuje się jednak pomocy w spełnieniu marzenia Yugo. Między nimi rodzi się specyficzne uczucie. W pewnym momencie Alita dostaje zadanie zabicia Yugo, które na swój sposób wykonuje. Rozpracowuje także rynek handlu organów szanującej się firmy, będącej tak naprawdę czymś w rodzaju zorganizowanej mafii, która jak się okazuje, wykorzystała naiwność pracującego dla tej organizacji chłopca, co momentalnie wkurzyło Alitę. Zakończenie jednak historii Yugo dopiero w trzecim tomie…

Na podstawie mangi powstała też dwu odcinkowa (łącznie 70 minut) animacja, która ukazała się na Video. Niestety jednak skończyło się tylko na tych dwóch odcinkach. Samo anime, choć naprawdę świetnie wizualnie, przez ograniczony czas, skupia się tylko na pierwszych dwóch tomach mangi, i w zasadzie luźno do niej nawiązuje. Wiele elementów jest zmienionych, ale pozostaje w kilku miejscach kadrowanie czy przedstawienie niektórych scen niemal idealnie tak, jak w mandze. Również dynamika walk jest bardzo efektywna. Ogólnie animacja jako adaptacja wypada tak sobie i lepiej jest ją traktować jako luźne nawiązujące dziełko, nie tylko dla fanów, ale tych nie znających Ality z mangi. Jest to świetna rozrywka, choć jak dla mnie przynajmniej, zbyt krótka. Ostatecznie szkoda, że skończyło się tylko na dwóch odcinkach. Anime powstało w roku 1993 i zostało zakończone z powodu braku zainteresowania. Owe dwa odcinki uzupełniają aż dwa soundtrack wydane w tym samym roku.

Po zakończeniu tej sagi, autor stworzył jednotomowy prequel „Ashen Victor” w latach 1995 - 1997 roku, zamknięta w jednym tomie w 1997. W tym samym roku Kishiro rozpoczął sporadyczne historie ze świata „Ality” publikując do roku 2006 cztery historie w tomiku „Gunnm: Another Stories” jednocześnie trzy z nich zostały również wydane pod tytułem „Gunnm: Complete Edition.” Oprócz tego powstała w roku 1998 jeszcze gra na konsolę Play Station pt: „Gunnm: Memorian Martian”, podczas której sukcesu Kishiro tworzył oderwaną od świata Ality trzy tomową mangę „Aqua Knight”. Ostatecznie mający dość Ality, po dwóch latach w roku 2002, zachęcony sukcesem wyżej wspomnianej gry, powrócił z nową serią „Battle Angel Alita: The last order”, która z mocno zmienioną fabułą, jest kontynuowana do dnia dzisiejszego.

Rysunek stoi na podobnym poziomie co pierwsza część tej serii. Jest dopracowany i szczegółowy. Trochę więcej jest zmasakrowanych postaci i przemocy w którym manga ewoluuje w następnych częściach, skupiając się później głównie na ukazywaniu przemocy, walk i tym podobnych. Jednak tom ten skupia się najbardziej z całej serii na egzystencjonalnej i moralnej stronie poszukiwań człowieczeństwa bohaterów. Jest tu kilka świetnych motywów z tejże kwestii, jak choćby sprawa Ality, która pragnie stać się człowiekiem i samego Yugo, który pragnie zostać cyborgiem. Najlepiej ze wszystkich tomów tej serii również są zarysowane same postacie. Równie świetna jest zróżnicowana akcja, której niestety w następnych tomach brak. Według mnie to najlepszy ze wszystkich tom tej mangi.

Na początku mangi, jak to bywa w zwyczaju w komiksach z Japonii, treść jest poprzedzona przedstawieniem kluczowych postaci oraz streszczeniem. Na zakładce mangi autor wyjaśnia co jest motywem przewodnim mangi, jednak następne tomy trochę odbiegają od tego, co sobie założył. Samo wyjaśnienie jest nie wiadomo po co, jakby zwracał się on do czytelników, którzy nie rozumieją treści tego tytułu (może Kishiro uważa, że tak naprawdę jego czytelnicy nie rozumieją tak skomplikowanej i niebanalnej fabuły, ale co tam, nie będę ironizował). Na końcu mangi, podobnie jak w pierwszej części, jest miły dodatek w postaci opisu Netmana, jednego z wielu typów cyborgów, oraz kilka innych poważnych i niepoważnych elementów. Samo wydanie trzyma poziom poprzedniego. Wydanie jest w zasadzie podobne. Kolorowa obwoluta z zakładkami, ukrywa czarno białą wersję tej samej okładki pod spodem. Jest to częsty motyw, którego używa J. P. F. jednak szkoda, że wydawnictwo nie zrobiło jakiejś niespodzianki jak zrobiło to Waneko publikując „Video Girl Ai” gdzie od tomu szóstego również zaczęło stosować podobnego typu obwolutę, jednak pod nią znajdowała się właśnie ta miła niespodzianka, która była zupełnie rożna od okładki.

BATTLE ANGEL ALITA Tom 3: Anioł Masakry (Killing Angel)

Tom zaczyna się od zakończenia historii Yugo, który za wszelką cenę pragnąc dotrzeć do Zalemu, traci życie dla swojego marzenia, co zmienia Alitę praktycznie do końca tej serii. Ido natomiast wyrusza na poszukiwania swojej „córki”. Bohaterka tymczasem zostaje mistrzynią brutalnego sportu zwanego Motorball’em, nie chcąc już widzieć nikogo z poprzedniego „życia”. Ido natomiast pragnie by Alita powróciła do spokojnego życia wraz z nim. O ile poprzedni tom skupiał się na rozpatrywaniu przeszłości, bohaterowie – a przynajmniej Alita – odrywają się od niej, patrząc w przyszłość, zakładając sobie nowe cele.

Walk nie pozbawionych brutalności jest tu znacznie więcej. W zasadzie ten tom koncentruje się tylko na nich. Na dalszy plan schodzą moralne i egzystencjalne tematy. W pewnym sensie wydaje się że autor idzie na łatwiznę, trochę zaniedbując scenariusz i pewnego rodzaju głębię przesłania, jaka się odznaczała w pierwszych dwóch tomach tej serii. Najbardziej znaczące są owe walki. Niestety. Momentami przywodzi mi na myśl „Dragon Ball”, która seria opierała się tylko na pojedynkach, na które się czekało z zapartym tchem (choć momentami ciągnęły się niepotrzebnie jak w „Modzie na sukces” gdzie wchodzenie po schodach nie rzadko zajmowało dwadzieścia odcinków). To trochę boli, zwłaszcza w kwestii, kiedy zachęcony pierwszymi tomami, dostaje się

prostą i banalną w zasadzie fabułę. Ma ona jakiś cel rzecz jasna, ale moim skromnym zdaniem, za długo to trwa. Choć fakt, w życiu dążenie do celu trwa czasami bardzo długo, to w zasadzie nie oczekuję tego od mangi. Spodziewałem się po lekturze pierwszych dwóch tomów bardziej zróżnicowanej fabuły, może nie „poważnej" i „ambitnej" do przesady, ale przynajmniej zaskakującą czymś nowym. Kishiro poszedł w moim odczuciu trochę na łatwiznę, skupiając się głównie na rysunku i na dynamizmie poszczególnych pojedynków. Oczywiście tom jest znakomity, zupełnie różny od dwóch poprzednich, ale nie wypowiadam się krytycznie odnośnie tylko tego tomu, tylko w tym momencie odnoszę się do kolejnych tomów. Bo o ile w tym miało to jeszcze jakiś sens – choć dla mnie za długo to trwało – nie ma w dalszych odsłonach tej serii. Choć nie można zaprzeczyć, że te tomiki trafiły bardziej w komercjalny rynek. Ostatecznie powtórzę się jeszcze raz. Po mandze spodziewałem się czegoś więcej.

Autor mangi Yukito Kishiro zadebiutował on w 1984 roku krótką komiksową nowelką „Kikai", która wraz z pięcioma innymi historiami została zebrana w 1990 roku w wydaniu zbiorczym zatytuowanym „Hito". Następnym jego dziełem była właśnie dziewięciotomowa manga „Battle Angel Alita", która jest jego najwybitniejszym dziełem. Oryginialna nazwa mangi „Gunnm", to połączenie słów oznaczających po japońsku „broń" i „sen". Polska translacja tytułu jednak przyjmuje tłumaczenie amerykańskie, jak również w tłumaczeniu samego imienia, które w oryginale brzmiało „Gally".

Mangaka tworzył przygody aniołka na łamach magazynu „Shueisha's Business Jump", które wydawnictwo w publikowało kolejne wydania zbiorcze. Manga ukazywała się na łamach magazynu od grudnia 1990 do kwietnia 1995 roku.

Po zakończeniu historii, Kishiro jeszcze w tym samym roku rozpoczął publikację kolejnego dzieła, krótkiej mini-serii science-fiction „Ashen Victor" (jap. „Haisha"). Publikowana na łamach magazynu „Ultra Jump" również wydawnictwa Shueisha, doczekała się wydania zbiorczego w jednym tomie w roku 1997. Manga jest osadzona w świecie znanej z mangi „Battle Angel Alita" lecz rozgrywa się na sześć lat przed akcją z pierwszego tomu „Ality". W tym samym roku Kishiro piszę jedną z czterech historii, która dopiero w 2006 roku zostaje zebrana w tomie „Gunnm: Another Stories" (jap. „Gunmu Gaiden"). Oprócz gry na konsolę Play Station „Gunnm: Memory Martian" z roku 1998, Kishiro tworzy trzy tomową mangę przygodową fantasy, oderwaną od świata Miasta Złomu pt: „Aqua Knight" (jap. „Suichu Kichi"). Po zakończeniu jej w roku 2000, zabiera się za kolejną odsłonę przygód Ality, mocno zmieniając świat i charakter, jak i postać Ality, w mandze „Battle Angel Alita: Last Order", którą tworzy nieprzerwanie do dnia dzisiejszego, a cała seria na dzień dzisiejszy (2012 rok) liczy już sobie 17 tomów. Również zmienia się wydawnictwo publikujące mangę. W ostatnich latach serię przejęło wydawnictwo Kodansha.

Trochę szkoda, że Kishiro jest autorem, który większość swoich mang osadza w jednym świecie. Również inne jego pozycje, mimo iż w trochę innym klimacie są pełne nawiązań czy też podobieństw w kreowanych postaciach (np. postać innowatora i geniusza Alcantary z mangi „Aqua Knight" jest w pewnym sensie podobna do postaci Ido). Największym jego dziełem pozostaje oryginalna, dziewięciotomowa „Alita". Szkoda tylko, że autorowi nie udało się stworzyć innego świata, który by zyskał równie wielki sukces. Nie chodzi tu o samo wymuszenie na nim tworzenia kolejnych sequel'ów i prequel'ów tejże serii przez wydawnictwo czy przez ogromnej rzeszy fanów tytułowego aniołka, lecz mówi też o nim jako słabym twórcy, a w zasadzie słabym scenarzyście, który nie potrafił powtórzyć chociaż w przybliżeniu sukcesu mangi „Battle Angel Alita".

Z ARCHUWUM X 4 (4) / 97

Paranormalne sprawy prowadzone przez nieśmiertelnych agentów F.B.I. zna chyba każdy miłośnik pozycji science – fiction, oraz wszyscy, którzy oglądali ten serial. Dzięki nieistniejącemu już wydawnictwu TM – Semic, który panował nad rynkiem komiksowym lat dziewięć dziesiątych, po zakończeniu kilku serii, min. „X – Men", „Batman", „Punisher", „Superman" i in. W roku 1997

zaczęli wydawać nowe serie takie jak „Wild C.A.T.S", „Spawn", „Power Rangers", „Czarodziejka z Księżyca" oraz „Z archiwum X" – która pozycja nie ulega wątpliwości została wydana w celach zarobkowych. Niestety, pomimo założenia wydawnictwa, komiks się nie przyjął, a wręcz przeciwnie, czytelnicy zaczęli odwracać się od TM – Semic, zniechęceni nowymi propozycjami, z których jedyną pozycją wartą uwagi w owym czasie był jedynie „Spawn". Z serii w oryginale liczącej sobie 41 zeszytów, do polski trafiło jedynie dwanaście, zamknięte w sześciu zeszytach.

Jednak niestety, ani komiks, ani nic z tą pozycją nie jest godne uwagi. Nie jest to ani dobra pozycja komiksowa pod względem i wydania i scenariusza i rysunku. Jako adaptacja, a w zasadzie historie nawiązujące do oryginalnego serialu – który w stanach w tym czasie trwał sezon czwarty, a w Polsce (co każdy poniedziałkowy wieczór) sezon drugi i trzeci – jest beznadziejnie narysowany, scenariusz jest słaby, a fani i miłośnicy komiksu w naszym kraju uważają tą pozycję za jeden z najgorszych komiksów jakie kiedykolwiek zostały wydane w naszym kraju. Komiks przeznaczony jest tylko dla fanatyków serii Chrisa Cartera, ale nawet oni nie wyrażają się pochlebnie na temat tej serii.

Kiedy zetknąłem się z tą pozycją, miałem dziewięć lat i w zasadzie ten komiks, i recenzowany numer czwarty, był jedną z pierwszych pozycji komiksowych jakie miałem w życiu, dlatego też wygórowana ocena 2 / 5 jest z czystego sentymentu, oraz również dlatego, że są (a jednak!) pozycje o wiele gorsze od tej. Egzemplarz tego numeru znalazłem, dosłownie, na ulicy podczas spaceru z bratem i ojcem. Leżał wyraźnie niedawno wyrzucony, bądź zgubiony (obstawiam za tym pierwszym) i tak owa pozycja – która w zasadzie ma najładniejszą okładkę (przynajmniej według mnie) spośród wszystkich sześciu zeszytów, jak również, najlepsze historie, z których ta druga, ma swoje zakończenie w kolejnym numerze.

Pierwsza historia w zeszycie, zatytułowana „Trepanacyjna Opera" przedstawia jak najbardziej realną, rzeczywistą historią, opartą na „udokumentowanych faktach", której nie można w żaden sposób podważyć. Kiedy policja znajduje przy ciele zamordowanego list skierowany do niesamowitego Muldera z nosem jak kartofel, on i krzywousta, napuchnięta i z niewymiarowymi oczami agentka Scully, podejmują się rozwiązania tej paranormalnej sprawy. Zamierzają znaleźć mordercę, który zabija za pomocą wiertarki („driller killer" Ferrary, ktoś widział?), poprzez nawiercanie swoim ofiarą czaszek. Najbardziej przerażającym i nieprawdopodobnym faktem jednak jest to, że morderca zabija już pięć lat. (Umarłem z przerażenia na wieść o tym. Jak ja to przeżyję!). Do pomocy przydzielony zostaje agent Drake. I nikt się nie spodziewa kto będzie mordercą.

Druga para-nienormalna opowieść „Ciche Miasta Umysłu" to pierwsza z dwóch części (zakończenie w następnym numerze) historii której głównym bohaterem jest Dr. Enoch, podejrzany o zjedzenie, po uprzednim zamordowaniu rzecz jasna, swojego wspólnika. Przez piorun trafiający w samolot którym lecą agenci i rozbiciu się, następnie budzą się osaczeni przez doktora Enochę! (kto by pomyślał!). Doktor opowiada Mulderowi swoją historię i nakłania go do otwarcia jednej z bram prowadzonej do tytułowego miasta, z którego budzą się do życia (już nie mam siły powiedzieć, że zombie) umarli ludzie. Ciąg dalszy nastąpi…

Wydanie komiksu trzyma poziom innych publikacji TM – Semic, więc nie ma się co czepiać ani też oceniać tych wydań. Można być jedynie wdzięczni za wszystkie komiksy, jakie sprowadziło do nas to wydawnictwo. Nawet za „Archiwum X". Bowiem pozycja ta jest wyjątkowa. Jako dodatek na końcu znajduje się okładka następnego zeszytu, i zdjęcie trzech postaci z serialu. Dodatkowo komiks jest opatrzony w środku komentarzami pana Arkadiusza Wróblewskiego, które w zasadzie są ciekawsze niż komiks, a i uzupełniają one informacje odnośnie poprzednich zeszytów, w których brak było wiadomości na podstawie których numerów oryginalnych powstały poszczególne zeszyty wydania polskiego. Jednak pan Arek podał oczywiście numery poprzednich trzech numerów, jednak zapomniał o owym numerze, ale sądząc po tym co napisał, analogicznie

sądzę, że ten numer powstał na podstawie #7 i #8 numeru wydania oryginalnego.

Seria jest mdła i nieciekawa. Stefan Petrucha, anglik, autor takich niesamowitych komiksów jak min. „Teen, Inc”, „Mickey Mouse and friends”, „Time Tripper” oraz innych niesamowitych oraz nie mniej znaczących, kultowych serii komiksowych był autorem scenariusza do tej serii. Autor tworzy do dziś i dopiero parę lat temu nauczył się pisać nawet niezłe scenariusze.

Rysownik Charles Adlard jest natomiast bardziej znany i uznany. W Polsce jest znany przede wszystkim jako rysownik serii „Żywe trupy”. Tworzył on również takie tytuły jak min.: „Judge Dredd”, „Nikolai Dante”, „Pulp Sci-Fi”, „Savage” i wiele innych serii, z których jego najgorszym projektem jest bezsprzecznie recenzowany przeze mnie tytuł. Dziwi mnie to niezmiernie, bo wiem co ten grafik potrafi. Zresztą każdy kto widział inne jego projekty komiksowe wie, że umie on rysować naprawdę przyzwoicie, a nawet rewelacyjnie. Rozumiem, że rysował ową serię „pod publiczkę” i „za kasę”. Umie świetnie rysować realistyczne postacie, ale niestety ta seria nie ukazuje nawet rąbka jego umiejętności.

Cała seria ostatecznie nie została w pełni zakończona. W szóstym numerze wydania polskiego, jest jedynie pierwsza część historii „Nierealne uczucia”. Wydanie siódmego numeru dla wydawnictwa pozostało nierealne i nierzeczywiste. Tu nie było już w co wierzyć i nawet się nie chciało. Pozostało to czystą fikcją i to w zasadzie jest jedyna prawda.

VIDEO GIRL AI Tom 2

Ta seria przedstawia jedną ważną prawdę. To Bóg wymyślił Video. Tylko dlaczego ja nigdy nie znalazłem takiej kasety VHS? Ci Japończycy. Oni to mają technologię.

Drugi tom szybko się rozpędza i pierwszą osobą która cierpi jest Ai, a w tym następstwie Yota, który zaczyna desperacko ją szukać. Tymczasem Ai została zabrana dlatego, że zamiast pomagać i być dla niego wsparciem, okazała mu uczucie. Jednak dostaje szansę i wraca. Musi jednak przestrzegać kilku zasad. Pierwszą z nich jest „oddalić się od Yoty”…

Później sprawy gmatwają się kiedy wchodzi postać Takao, którego ja osobiście nie polubiłem od początku. Wszystko dąży do zakończenia po którym mogłoby już nie być Video Girl, tego dalszy ciąg jest w następnym tomie.

Wszystkie zdarzenia w tomie są zróżnicowane i podane w odpowiednim natężeniu, że nie nudzą, a jednocześnie wpływają na postrzeganie, nawiązując tym samym bliższy kontakt z bohaterami. Wszystko dąży do zakończenia. A jest ono niesamowite. Zaraz po nim, mamy małą galerię prac autora. Tomik jest znacznie lepiej wydany edytorsko niż poprzedni. Podobne wydanie jak z zakładkami.

Sam autor na wstępie pisze, że w pewnym stopniu „Video Girl” jest tworzona na gorąco, ale też ma on w zamierzeniu stworzyć nowy typ historii. Nie sądzę, żeby wyjście z komedii romantycznej, zahaczającej o science – fiction, było dobrym pomysłem. Ale naprawdę zaskakującego zakończenie nie idzie mu odmówić. Do tego dochodzi specyficzna kreska, którą tworzy naprawdę sympatyczne postacie. Mimo to zachęca to do czytania dalej, a trzeci tom jest naprawdę rewelacyjny.

Teraz gdy odświeżyłem sobie trochę ten tytuł i bardziej się nim zainteresowałem, natrafiłem na sześcioodcinkowy serial Anime. Kiedy go nabyłem, przed oglądaniem byłem pewien obaw, że spłycą historię, jednak mając nadzieję, że robią to Japończycy, a wiem, że adaptują dość dokładnie treść i rysunek, mogłem mieć jakąś nadzieję. Pierwszy odcinek zaczyna się tak zaskakująco dobrze, że jestem pełen podziwu. Manga zaczyna się od erotycznego wstępu, po którym od razu poznajemy Yotę i innych. Anime zaczyna się od nagrania, które oglądał Yota, tuż po jego miłosnej rozterce z Moemi, po tym jak wypożyczył taśmę. Co więcej pierwszą osobą, którą poznajemy w animacji, jest Ai, mówiąca do widza. Zanim Ai zniknęła z ekranu, ukazując historię z anime, jednak mocno

ocenzurowaną, żeby mogła być puszczona w telewizji dla większości, wiedziałem, że anime może różnić się od mangi, ale jeśli jest to tak doskonale potraktowane, z nieskrywaną ciekawością oglądałem dalej. Opening tak mnie zmiażdżył swą cukierkowością dla młodych dziewcząt, że myślałem, że zaraz wyłączę. Pierwsze ujęcia też były trochę żenujące i nie wiadomo po co zrealizowane, ale cóż. Mam na uwadze, że to 1992 rok.

Pierwszy odcinek opiera się na pierwszych dwóch rozdziałach. Poza paroma słabszymi momentami, ma ona doskonały klimat mangi. Skupiono się głównie na rozterkach między czterema bohaterami. Anime wydaje się bardziej być skoncentrowane na wątku romantycznym, a i też w zasadzie w powolnej stylistyce rozgrywa się akcja przeniesiona z mangi. W zasadzie wszystko, sytuacje, miejsca, nawet dialogi są identyczne. Jednak minimalna zmiana nacisku na treść, może lekko odmienić uczucia. Mimo tego jest to naprawdę świetne anime. W sam raz na jesienne popołudnia. Na koniec odcinka, po znacznie mniej żenującym endingu, zbyt moim zdaniem wiele zdradzający treść trailer następnego odcinka. Po tym wszystkim jest dodatkowy bonus w postaci „Sekcji dodatkowych ujęć" – podejście kompletnie nie poważne, do tak poważnej treści. Świetna rzecz.

W zasadzie każdy odcinek zawiera mniej więcej dwa rozdziały z pierwszego i drugiego tomu. W szóstym odcinku OVA, treść przeskakuję znaczącą część, kończąc odcinek treścią z początku trzeciego tomu. Umiejętnie zakończono tą mini-serię, ale jednak, sześć odcinków adaptuje właściwie półtorej tomu. Czuje się lekki nie dosyt, bo serial jest (mimo openingu) całkiem niezły. Ale cóż. Nie można mieć wszystkiego. Szkoda też, że w niektórych momentach zastosowano inne niż w mandze zabiegi, jak na przykład spotkanie Takashiego, Yoty i Moemi w kinie. Ten o ile jeszcze wygląda to szkoda, że oglądają romansidło a nie jak w mandze „Batmana", który jest ulubioną postacią Masakazu Katsury. Ale można to jeszcze ścierpieć. W zastępstwie za to jest scena z filmem na Video, który jest parodią bardzo znanego filmu ze Schwarzenegger'em.

Oby dwie pozycje mają dużą dawkę pozytywnej energii. Jeśli jest to tytuł, który czyta młodzież, to jest to bardzo wartościowa literatura i nie należy jej się wstydzić. Ukazuje prawdziwe ludzkie emocje i skomplikowane, życiowe sytuacje, które są spowodowane emocjami. Do czego one popychają poszczególnych bohaterów i jakie są konsekwencje ich wyborów. Autor doskonale zwraca uwagę na detale, a i sama psychika poszczególnych postaci pasuje do charakteru i wyglądu bohaterów. Doskonale się to odbiera jako całość. Autor rozwija treść, dodaje co raz to nowe postacie, które także wzbudzają żywe emocje, pozytywne lub negatywne. Kiedy ma się jeszcze obraz tego, że to dopiero drugi tom z piętnastu, to aż się nie chce człowiekowi odrywać od lektury, chcąc wiedzieć, co jeszcze może się stać. Jak już wspomniałem wcześniej, nigdy nie sądziłem, że komedia romantyczna może być tak niesamowicie pasjonująca.

VIDEO GIRL AI Tom 3

Po zakończeniu drugiego tomu, niemal skakałem z radości… ale bynajmniej nie ze względu treści, która kończy się w najmniej odpowiednim momencie. Jak zwykle. Ja wiem, że to ogólnoświatowy spisek wydawców, który zawsze tak ucinają fabułę, by być pewni tego, że taki idiota jak ja, będzie wychodził z siebie, by nabyć kolejny tom. Ale na szczęści trzeci tomik kupiłem od razu.

Targana konwulsjami i pełna elektryzującego bólu Ai odchodzi ze świata rzeczywistego. Yota niemal natychmiast rzuca się w pogoń za Video Girl, gdy tylko sobie uświadamia jedną rzecz. Jak bardzo kocha Ai, a po jej wyznaniu w poprzednim tomie, było jeszcze gorzej. Rusza on w pogoń za dziewczyną. Wędrówka okazuje się podobnie jak jego życie miłosne, długie, kruche i pełne bólu. Zawziętość a może bezmyślność, z jaką Yota podąża by tylko uratować Ai, jest niemal nierealna. Ale to właśnie sprawia, że ten tytuł bije tym bardziej realnymi uczuciami.

Droga którą Yota na samym początku trzeciego tomu musi przejść jest nieprawdopodobna. Niesamowicie zadziwiające poświęcenie i dosłownie droga męczennika miłości, przyprawia o prawdziwy ból. Z całego serca (ja przynajmniej) chciałem by Yota ocalił Ai.

Kiedy za pierwszym razem przeglądałem tomik, jeszcze bez zaznajomienia się z treścią, pierwsze co się rzuca w oczy (po luźnym przekartkowaniu tomiku) to golizna Ai! Na pierwszy rzut oka wydaje się, że erotyzm jest w tym tomie nasilony najmocniej. Jednak po przeczytaniu całej historii desperackiej próby odzyskania Ai, zmienia się to nastawienie kompletnie. Akcja jest tak intensywna na początku tomu, że nie zwraca się na nagość praktycznie żadnej uwagi. Ma ona charakter symboliczny. Sama Ai wygląda dosłownie jak zdjęta z analogowego krzyża. Na kolanach Yoty, który wygląda na pewnego siebie, zdeterminowanego i znacznie doroślejszego, przyprawia czytelnika o lekki dreszcz. Sprzeczne emocje są tu doskonale ukazane, a same rysunki są jednymi, jeżeli nie najlepszymi spośród wszystkich tomów mangi.

W tym mniej więcej momencie został zakończony serial OVA. W zasadzie sam serial (choć zdecydowanie za krótki), jak i ostatnio odcinek, są naprawdę niesamowicie skonstruowane. Świetnie rozegrano i rozplanowano całą akcję, w zasadzie skupiając się na najistotniejszych elementach. Jest to świetne uzupełnienie mangi, ale równocześnie doskonały trailer, zachęcający do przeczytania lektury. Niezwykle umiejętnie zakończono serial. W pewnym sensie jest niedopowiedziany. No tak, dopowiedziany jest temu, kto czyta mangę. Jednak samo anime broni się samo jako całość. Dobrze rozplanowano fabułę z pierwszych trzech tomów. Podano to wszystko wiernie odzwierciedlając mangę, ale też stosując kilka innych rozwiązań, które najbardziej różnią się w piątym i szóstym odcinku. W anime skupiono się na przedstawieniu wszystkiego na spokojnie i ograniczając się do pewnej części historii. W niektórych tytułach nie wygląda to tak dobrze, przynajmniej w krótkich mini seriach, czy oryginał anime video, jak ten. Zazwyczaj próbuje się skrócić treść, by jak najwięcej motywów z mangi przedstawić w animacji. Nie ma tutaj „upychania" na siłę. Wszystko toczy się wolniej, ale też zakończenie, a w zasadzie cały szósty odcinek różni się od mangi, ale też nie odbiega zbytnio od głównego nurtu fabuły. Już sam początek, kiedy Yota woła w puste, zaśnieżone niebo, jest rewelacyjnym początkiem, niesamowicie chwytającym za serce. Później jest już tylko obserwowanie i kibicowanie Yocie, by ten się nie poddał. A mówię szczerze, że odcinek ten oglądałem z zaciśniętymi z emocji piersia… tfu! Pięściami!; Pewne zmiany w samym świecie, wyjaśnienie kim są twórcy Ai, doza surrealizmu, jest tak świetnie rozegrana, że nawet opening serii nie żenuje tak, jak przy oglądaniu pierwszego odcinka, za pierwszym razem. Ostatni odcinek daje nadzieję, która jest najważniejsza w pierwszej fazie rozwoju miłości. Jednak kończy się serial i zostaje na szczęście manga.

W sumie z czego się cieszyć? Chociażby z tego, że do polskiego wydania „Video Girl Ai" nikt się nie doczepił, tak jak miało to miejsce kilka lat temu w przypadku akcji telewizji TVN, jak niektórzy pamiętają „pupa Bulmy" z „Dragon Balla". Oczywiście to się odnosi również do wydania japońskiego. Japończycy inaczej podchodzą do erotyki, czy także samych filmów „porno". Nie chodzi jedynie o kulturę, ale pewne elementy tej kultury, które są zastanawiające. Niby w tym kraju nie ma jakiegoś specjalnego „tabu", ale jednak są jakieś zakazy, które obowiązują niemal na całym świecie. Odnoszę się tutaj do owej „golizny", która jest przestawiona w tytule Katsury; Nie można przedstawiać nagiej dziewczyny poniżej 18 roku życia, ale jednak (pomijając detale ginekologiczne, że tak to ujmę) bohaterki nie jednokrotnie są pokazywane praktycznie nagie, w często erotycznych pozach, czasami również kadry, nawet w ciągu wartkiej akcji, przedstawiają pewne detale. Dziwią mnie te niekonsekwencje. Wynika to trochę z mojego braku rozeznania w prawie Japońskim, ale czy też szesnastoletnia Ai, roznegliżowana i w zasadzie „ukrzyżowana" nie podchodzi pod jakiś kruczek prawny? Szesnastoletnie dziewczyny, fotografowane, są zakazane, ale narysowane to już mogą być. Ale w sumie mam nadzieję, że nie, a i też możliwe jest, że ktoś kiedyś mógł podjąć ten temat. Nie będę się czepiał.

A manga rozwija się dalej. Poznajemy Nobuko i obserwujemy dalszą część rozwoju związku pomiędzy Moemi a Takashim. Powraca też Ai, lecz zdaje się nie być w pełni sobą. Ogólnie smutny tomik. Co prawda jest tu trochę humoru, ale przeważają bardziej depresyjne uczucia. To jak się rozwija historia w nieznanym kierunku, świadczy też o tym, że po części scenarzysta spełnia swój plan o napisaniu nowego typu fabuły, jednak też nie do końca. Jednak, mimo tego cieszymy

się, że widzimy wszystkich w dalszym ciągu tej historii. Czytelnik może poczuć się jak Ai. Nie ważne za jaką cenę. Nie ważne co może się stać. Bylebyśmy mogli tylko dalej czytać o przygodach Yoty, Ai i reszty i doświadczyć tego, co ta manga ma jeszcze w zanadrzu. Kiedy zwrócić uwagę na tempo, które jest doskonale zrównoważone w mandze, i pomyśleć, że jest jeszcze dwanaście tomów; Z niecierpliwością się czeka na kolejne.

VIDEO GIRL AI Tom 4

Yota, który w poprzednim tomie walczył o Ai, próbuje zastąpić sobie ją, ale nie jego wielką miłością, którą rzekomo była Moemi, lecz zupełnie obcą i nową postacią. Nobuku walczyła w poprzednim tomie o względy Yoty, będąc w nim niemal na zabój zakochana. Sytuacja podobna jak w przypadku jego samego. Dodatkowo dochodzi fakt, że Ai pojawiła się, ale nie wie, kim jest i kim jest Yota, co jest chyba bardziej bolesne, niż sama scena, kiedy on zaciekle, poraniony walczył o nią w poprzedni tomie. W sumie dziwię się mu, z jaką w zasadzie, łatwością to zniósł. Dał sobie spokój z Moemi o której serce walczył on, a i pojawienie się Ai, miało temu sprostać. Yota widząc Ai, tęskni, ale nie może nic zrobić. Znalazł Nobuko, a w zasadzie to ona jego. Jednak samo spędzanie z nią czasu, jeszcze bardziej pokomplikowało sprawę. Yota zaszedł z nią o wiele dalej niż ktokolwiek inny. Lecz dziewczyna, mimo iż młodsza od niego, wydaje się być niesamowicie spostrzegawcza, a przynajmniej jeżeli chodzi o uczucia Yoty, a w zasadzie ich niezdecydowanie w sytuacji której się znalazł.

Można ocenić Yotę w tym momencie na dwa sposoby. Jako niezdecydowanego, stąpającego po cienkim lodzie (czy też szklanych schodach), który sam nie wie czego chce, a w zasadzie będąc niepopularny w klasie, szkole, życiu… Próbuje znaleźć kogoś, kto go pokocha. Z drugiej strony wydaje się być zdecydowany, a dowiódł tego w poprzednim tomie. Jednak los okazuje się, nie oszczędza nikogo. No bo co w zasadzie Yota powinien zrobić? Każdemu w zasadzie jest łatwo ocenić poczynania innego człowieka. W zasadzie tutaj postaci fikcyjnej.

Dziewczyny i chłopacy w „Video Girl Ai", są nierealni w swej realności. Przedstawiają pewnego rodzaju margines społeczny, ale najbardziej wartościowy. Ukazuje postacie w kącie, na które nikt zazwyczaj nie zwraca uwagi. Ludzi niezwykle wrażliwych. W dodatku ukazane rozterki miłosne młodych ludzi są z pozoru naiwne, ale także miłość w tych latach, zazwyczaj pierwsza, jest najbardziej intensywna. Miłość ukazana w tej mandze, może trafić do każdego. Starszym przypomnieć, jak to było kiedyś. Przypomnieć sobie te „szczenięce lata", ale także w samym sobie rozbudzić na nowo uczucia, które towarzyszą przy tym „pierwszym razie". Są one unikalne, a w większości związkach, z czasem one zanikają. Tutaj są żywe i intensywne. Mają rozbudzić ten obszar życia człowieka, który nie jest sprowadzony do jednego prostego punktu. Tak samo erotyka zawarta w tym komiksie. Teraz w zasadzie pojawia się pytanie: Erotyka? – Pozornie. Bo niesamowita otoczka tego co się dzieje, jest ważniejsza. Nie sprowadza się to do prostego punktu „zaciągnięcia dziewczyny do łóżka". Tytuł ten pokazuje, że uczucia są ważniejsze. A jeżeli już w mandze rozgrywa się scena „łóżkowa", jest ona namiętna, pełna emocji i osobista.

Według mnie jest to zwrócenie uwagi czytelnikowi, jak ważne w życiu są uczucia. Choć wielu sądzi, że są przeszkodą, albo czymś zbędnym, manga ta udowadnia, że są fundamentem, jakiegokolwiek życia. Fakt, że ja sam jestem romantykiem, ceniącym sobie wrażliwość u drugiej osoby, niczego nie zmienia. Tytuł ten, któremu nadaje się plakietkę „komiks dla dziewcząt", jest wielce krzywdzący. Kiedy widzi się młodego mężczyznę, czytającego dosyć że komiks z gatunku „chińskich bajeczek", w dodatku „dla dziewcząt", oda razu stawia go w złym świetle (wiem to po sobie, bo sam w zasadzie wstydziłem się mówić, nawet znajomym, że zaczytuje się w tego typu powieści). Kiedy odłożyłem ten tytuł na kilka lat, teraz wróciłem do niego z nieskrywaną pasją. Nie z czystego sentymentu, ale z wartości, które zawiera sobie ten komiks.

Sam główny bohater, jego psychika, przedstawienie go, nie odbiega bardziej od innych postaci tego typu pozycji. Fakt, jest takich wiele. Ale, gdy czytając „Video Girl", w zasadzie każdy (facet) jest takim idiotą. Postać Yoty ma na cel ukazanie skomplikowanych relacji nie tylko w stosunkach damsko-męskich, ale i jakichkolwiek. Pokazuje słabości człowieka, strach, frustrację i

całą paletę innych emocji, którym nie może podołać. Są nowe dla niego, ale i czytelnik, sam w zasadzie nie wie jak powinien do końca postąpić. Yota ukazuje pewien schemat według którego żyje i zachowuje się albo powinien zachować się nie tylko młody, ale każdy mężczyzna na jego miejscu. Ukazuje jednocześnie postać romantyczną, dla której ważniejsze są problemy innych. Bo Yota właśnie tak robi, mimowolnie. Z naiwności? Czy się zmieni jego nastawienie?; Jak na razie mimo wszystkiego, radzi sobie nieźle. Wielu na jego miejscu już dawno by się poddało. Takie momenty jak pogodzenie się go z brakiem odwzajemnionego uczucia od Moemi, a później zniknięcie Ai i pojawienie się jej z „amnezją"; jego podnoszenie się po porażkach jest naprawdę zadziwiające i godne pochwały. Wielu (w tym również ja) załamało by się po tych przejściach, więc próba związku z Nobuko, jest uzasadniona, a Yota mógłby być usprawiedliwiony. Jednak ma on kilka problemów. Albo działa za wolno, albo za szybko. Za bardzo kieruje się emocjami. Nie jest cierpliwy, ale za to zdeterminowany. Ma on wady i zalety, jak wszyscy. Yota dodatkowo pokazuje jak powinien zachować się każdy, niezależnie od płci. Pokazuje proces zmian z osobnika słabego, wyśmiewanego przeciętniaka, do miejsca, w którym otaczają go trzy dziewczyny, a i pewniejszy siebie z tomiku na tomik się robi nasz Yota.

Mam tylko nadzieję, że Yota się ogarnie i podejmie słuszne decyzje, bo inaczej straci wszystkie trzy i zostanie sam. W dodatku jeszcze bez odtwarzacza Video…

VIDEO GIRL AI Tom 5

Przyznam szczerze, że Ai kibicowałem od samego początku. Ze wszystkich bohaterek, ją polubiłem najbardziej. Chyba takie zresztą miało być założenie. Ale czy to znaczy, że można przyporządkować moje upodobania większości, która uwielbia ten tytuł? Może. Ale to by znaczyło o tym, jakie dziewczyny podobają się większości chłopakom. Mimo odrębnego gustu, niby. Ale mówię tu o większości; Zatem, skoro Ai przedstawia pewien schemat, to tym samym Yota i inni bohaterowie wpasowują się w ramy „typowe", „przeważnie", „zazwyczaj". Teoretycznie. Można założyć, że postacie fikcyjne są świetle odzwierciedlone z życia każdego. Pewnie wielu osobom się zdarzała sytuacja, kiedy w swoim własnym życiu widzą postacie z ulubionych filmów czy komiksów. Dzieło takie jak te, przedstawia sytuację odwrotną. Skoro fikcję porównujemy do rzeczywistości i odnajdujemy same podobne zwroty i punkty, wtedy dzieło spełnia swoje zadanie. Fikcja bowiem naśladuję życie, które naśladuję fikcję.

Zachowania postaci w działach, są odzwierciedleniem, ale także również uproszczeniem, życia hipotetycznych prawdziwych osób. Manga ta mogła by być dziełem „na faktach" bądź innych „autentycznych życiorysach". Fakt, że mamy – pomimo akcentów fantastycznych i czymś co zahacza w mniemaniu autora o science-fiction – tu do czynienia z fikcją, która oddziałuje na większość naszych zmysłów, można uznać za dobrą fikcję, a nawet na coś typu „małe arcydzieło". Komiks trafia do wszystkich. Przynajmniej wedle mojego założenia powinien, jeśli oczywiście ten ktoś – podobnie jak ja wtedy – podchodzi ze sceptycznym nastawieniem, albo momentalnie odrzucając lekturę. Jest uniwersalny i z pozoru prosty. Zawiera prosty temat i założenia, ale wykonanie, fabuła jest niesamowicie pokręcona i przemyślana. To nie zaburza jednak treści. Nie jest też jakaś tanią telenowelą. Ale tak powinno to wyglądać, nie „proste rozwiązania są najlepsze", lecz na odwrót, pozornie, do pewnego pułapu. To tak jak z wyrażaniem słów. Trzeba mówić prosto, a myśleć skomplikowanie (J. F. Strauss to powiedział kiedyś). Ta manga taka jest.

W treści ostatecznie jednak obstawałem przy Moemi, nie przy Ai, z kilku względów. Przez nią zaczęło się to całe zamieszanie. Przez nią pojawiła się Ai, która zakochała się wbrew jej celu „niewolno kochać, tylko pocieszać". Sama Ai, jak się dowiadujemy w poprzednich tomach, ma być idealnym uosobieniem kobiecego piękna (czyli największego arcydzieła, którego nie stworzył człowiek – no, nie tak do końca, ale przyjmijmy, że nie) mająca być czymś w rodzaju nieosiągalnej bogini, anioła, dla całej populacji mężczyzn.

W sumie, skoro Ai ma być tak odbierana, to w zasadzie nie ma w treści zbyt wielu – a przynajmniej w pierwszych pięciu tomach – motywów, jak i samych zdarzeń. Sama jej postać w zasadzie nie wzbudza jakiegoś szczególnego zainteresowania u płci przeciwnej. Ai zapatrzona jest

tylko i wyłącznie w kierunku Yoty. Yota natomiast dostaje oczopląsu na widok trzech dziewczyn i z własnymi uczuciami co do każdej z nich.

Sama postać Ai, z założenia jest czymś nierealnym i dla Yoty, i dla każdego z mężczyzn, ale i też dla innych – zarówno czytelników jak i „statystów" w treści. Zatem Yota musi się pogodzić, że Ai kiedyś odejdzie. Również czytelnik musi się z tym faktem pogodzić, gdy seria dobiegnie kresu – Jednak czytelnik ma władzę nad czasem. Może w każdej chwili cofnąć się w treści, lub zacząć od początku. Bohater natomiast jest ubezwłasnowolniony przez zamknięty czas, który płynie chronologicznie, od zdarzenia do zdarzenia – tak jak u każdego czytelnika, który skończy lekturę i wróci do swojego życia.

Sama Ai, czyli Video Girl, to pomysł autora, Katsury, który zaczerpnął z prawdziwego życia. W Japonii otóż można było wypożyczyć kasetę wideo z jedną dziewczyną, nastoletnią, która zazwyczaj opowiadała co chciałaby robić na swojej pierwszej randce. Pewnie nie jeden życiowy nieszczęśnik ukradkiem przemycał te kasety do domu, i choć legalne, ukrywali się ci, co je wypożyczali tak, jakby to były filmy porno. Pewnie też nie jeden chciałby, żeby dziewczyna przemówiła do niego i wyszła z telewizora. – Swoją drogą sam serial, który w oryginalne wyszedł tylko na VHS, i rozpoczynający się od takiego motywu, musiał dawać naprawdę rewelacyjne wrażenie na początku lat dziewięćdziesiątych. A są to niemal „złote czasy video".

Sam Yota przedstawia tu postać właśnie jednego z wielu. Niedojdę, który opuszczony i mieszkający samotnie, potrzebuje pocieszenia. Jest to także pewnego rodzaju przedstawienie sytuacji jaka panuje w Japonii. Wielu młodych ludzi w kraju o tak ogromnej populacji, izoluje się, gdy nie potrafi sprostać swoim problem i znikąd nie może dostać pomocy. Tworzą oni światy, komunikując się za pomocą Internetu, zamykając w pokoju i całymi dniami grając w gry na Play Station, albo oglądając anime. Oddzielają się od świata na zewnątrz i tworzą własny. Yota jest z pozoru kimś takim. Jednak on pokazuje również nastawienie, jakie powinien mieć każdy w jego wieku. Wychodzi do ludzi i zmaga się z tym życiem. Zatem wtedy widz / czytelnik, staje się obserwatorem czyjegoś życia.

Yota pokazuje również jak walczyć z problemami i wygrywać. Ale też, najważniejsze, uczy swoich czytelników przez swoje błędy i strach, podnosić się. Ale nie ugrzecznia tego i spłyca. Pokazuje krok za krokiem, co się dzieje w człowieku, gdy spotyka go zawód od strony życia. Jak można z niego się wydostać. Lub co dobrego może uczynić – a dobro i zło, w tym momencie zależą jedynie od punktu, jaki dany bohater / osoba / czytelnik, obierze. Jednak tym samym Yota, biegnąc cały czas za Ai, mimo iż wie, że go opuści, że zniknie. Że jest tylko dziewczyną z kasety Video, podąża za ową „fikcją", nieosiągalną dla nikogo, dalej.

Można uważać jednocześnie podejście Yoty jako tęsknotę za przeszłością, za marzeniami, bo „tak jest łatwiej", niż zmagać się z prawdziwym życiem. – I tak jak wspomniałem: Kibicowałem Ai, ale Moemi jest bardziej realna. I nie zniknie. – Zatem zrozumiałe jest działanie Yoty i jego zachowanie wobec Ai.

Przynajmniej było na początku, zanim jej zaczęła wracać pamięć i pojawiła się Mai na początku tego tomu…

Sprzeczności jakie targają głównego bohatera, są naturalne. Samo zaszufladkowanie tej postaci, też przez owe „sprzeczności", nie może być jednoznaczna. Yota to romantyk, chłopak, jakich w dzisiejszych czasach jest w zasadzie coraz mniej. Jednak w swoim wieku wie, że „ważne są jedynie chwile", i ten czas chce spędzić z Ai. Ale czy powinien? – Zresztą, dlaczego ja (czytelnik) traktuję tą postać jak osobę żywą, przejmującą się jego życiem?

Po myśleniu jakie przedstawiłem, można ją teraz odczytać dwuznacznie. Jednak jest to tak naprawdę odczuwalne i wyraźne na pierwszy rzut oka. – No i w tym momencie znalazłem kolejną wielką zaletę tej serii, która jednocześnie streszcza i podsumowuje całą tą pozycję: „Nie wszystko jest takie proste, jakby wyglądało na pierwszy rzut oka".

VIDEO GIRL AI Tom 6

„Jeśli człowiek naprawdę się zakochał, to nie potrafi zapomnieć". – Jak to powiedziała

Nobuko. Czyli kolejne zmagania Yoty z rzeczywistością. Przynajmniej Ai jest cała. Jeszcze. Dochodzą nowi bohaterowie pośród starych. Nowe dylematy i nieoczekiwane efekty (również specjalne).

Mam trochę mieszane odczucia co do tego tomu. Niby wszystko jest na miejscu, jednak, nie wiem, może to moje własne, subiektywne odczucia, ale uważam ten tom za słabszy niż poprzednie. Kilka już znanych patentów. Nierozwiązane sprawy. Dalsze życie. Kolejna rozpaczliwa próba ratunku Ai. Itd. Jednak czegoś w tym tomie brakuje. Polotu? Innowacji? No, w sumie jest damski boks. Trochę akcji i trochę science-fiction. Nie chcę w zasadzie krakać i określać tego tomiku jako słaby. Słabszy niż poprzednie, ale jednak w dalszym ciągu dobry. Może to być dopiero przedsmak tego co będzie działo się dalej. Wciąż tego wydaje się być za mało. Wkroczyły nowe postacie. Samo wyjaśnienie wypożyczalni „Gokuraku" też nie jest do końca wyjaśnione. Jeszcze.

W pewnym sensie czytam tą pozycję na nowo. Dopiero w ostatnim czasie uzupełniłem brakujące pięć tomów, a historię bardzo dobrze znam do obecnego, szóstego tomu. Samo to, że nie pamiętam treści następnych czterech, może świadczyć o tym, że pozycję zarzuciłem. Sam w zasadzie chcę teraz wiedzieć dlaczego. Czy były słabe. A jeśli nie, to dlaczego tak uważałem.

Pierwsze cztery tomy, pod względem publikacji, były na podobnym poziomie. Od tomu piątego zmieniła się troszkę forma. Do tomu czwartego tomu widać były dalej pewne niekonsekwencje w tekście, literówki i parę błędów. Zastanawiające było zwłaszcza w tomie czwartym, że mimo iż Ai utraciła pamięć, dalej odnosi się do siebie w formie męskiej. Od tomu piątego zmienia się tłumacz i co prawda w kolejnym, siódmym tomie, pewną część tłumaczy poprzednia translatorka, widać coraz mniej błędów. Również zmienia się w tomie piątym papier na którym drukowana jest powieść. Co prawda dalej jest to offset, lecz od tomu piątego, grubszy i jaśniejszy. Tom szósty przedstawia już zupełnie inną formę wydania. Oprócz lepszego papieru i druku, zastosowano okładkę z obwolutą, a pod nią miła niespodzianka. Rysunki zazwyczaj pod kolorową obwolutą są zazwyczaj okładkami w dwóch kolorach. Tutaj mamy co prawda coś podobnego, lecz Waneko zaskoczyło tym, że skryło zupełnie inny rysunek. Co prawda okładka jest znacznie mniej twardsza niż poprzednie, ale wcale to nie jest wadą. Przynajmniej cena jest niezmienna. Ma to oczywiście jeszcze jeden minus. Poprzednie tomiki utrzymywały formę średnio dwustu, albo i więcej stron. Trzy poprzednie tomiki były opatrzone dodatkowo całkiem pokaźną i niezłą galerią rysunków autora oraz okładek oryginalnej serii publikowanej w odcinkach. Ten tomik jest pozbawiony tych stron, niestety, ale i uboższy jest o te parę stron w ogóle.

Pozycje takie jak „Video Girl" mają ogromną wartość społeczną. W tamtych czasach problem „zaburzeń adaptacyjnych" wśród młodzieży dotykał Japończyków. W obecnych czasach dotyka on obecne czasy na całym świecie i następne pokolenia – To mówi nie tylko o uniwersalności, ale też o przetrwaniu próby czasu tej historii.

Forma komiksu przekazująca problematykę „młodzieży", skierowaną „dla młodzieży", jest najlepszym wyjściem, które mogłoby „edukować" i „nauczać". Szesnastolatek, każdy, przeważnie, przeżywa w tym czasie okres rozkwitu doznań i nowych doświadczeń. W sferze i erotycznej i psychicznej. Pierwsze miłości, bunt, czasami rozkwita w artystyczny talent – tak jak w życiu Yoty, gdy rysował grafiki dla dzieci. Wiadomo też, że osoby w tym wieku rzadko korzystają z porad „starszych". Muszą przeżyć własne błędy. Ten komiks ma to ułatwić.

Podoba mi się najbardziej obiektywność autora w sposobie wyrażania emocji przez bohaterów. Jest on na tyle dobrym scenarzystą, że potrafi podejść obiektywnie. Nie czuć w zasadzie czytając lekturę, że autor / narrator, opowiada się po którejś ze stron. Narrator jest stronniczy, a w zasadzie, to w komiksie tego typu, brak go w ogóle. Komiks przypomina bardziej swoją formą „dramat" mam na myśli „sztukę teatralną", gdzie akcja i treść wynika bezpośrednio z działań i dialogów bohaterów. Nie można na dobrą sprawę wyczuć ani w treści, ani też w kresce, czy mangę rysował mężczyzna czy rysowała kobieta? Nie czuć też za kim autor obstawia, czy stoi po stronie swojej, męskiej płci, czy też nie.

Uczucia bohaterek i bohaterów są mniej więcej podobne. Tutaj w zasadzie można wyczuć męską rękę, ponieważ mężczyźni są zazwyczaj bardziej obiektywni niż kobiety. Katsura nie ukazuje nam tego, że płaczą, zakochują się, cierpią i najgorzej mają zawsze dziewczyny. Z wyraźnym wskazaniem, że to mężczyzna zawsze jest winny. Oczywiście Katsura nie zwala z faktu, że jest mężczyzną, tego na kobiety. Ukazuje jednak, że obie płcie czują tak samo. – Jeśli było to jedno z jego zamierzeń, to spełnił je całkowicie. Doskonale ukazuje i za pomocą treści i rysunku całe możliwe spektrum uczuć, jakimi są przepełnieni bohaterowie.

ŻYWE TRUPY Tom 1 – Dni Utracone

Kiedy zobaczyłem na sklepowych półkach ten komiks, pomyślałem, jak zapewne wielu innych: „kolejny komiks o zombie. Znowu zombie". Było to kilka lat temu, kiedy o serii, jak i nowym wydawnictwie Taurus, nie było jeszcze tak głośno. Do dziś, Taurus sprowadziło do nas czternaście albumów. Do telewizji trafił serial „The Walking Dead", będący jedną z najlepszych adaptacji komiksu jaki oglądałem, jak i jeden z lepszych seriali. Pewnie wielu, a przynajmniej mnie, rozczarował fakt, że seria stała się hitem, zarówno komiksowym, jak i telewizyjnym.

Rick, z zawodu gliniarz, zostaje postrzelony podczas policyjnej akcji. Trafia do szpitala w którym się budzi kilka tygodni później. Szpital, jak i całe miasto został opanowany przez zombie. Przerażenie i dezorientacja, skłania go do ucieczki, do domu. Do żony i syna Carl'a, których w nim nie zastaje. Mając nadzieję, że brak albumów ze zdjęciami oznacza ucieczkę jego rodziny, postanawia wyruszyć i ich odnaleźć. Wkraczając do miasta trafia w pułapkę przez żądnych krwi, mięsa i całej reszty zombie. Z sytuacji bez wyjścia wyciąga go Glenn, który zabiera go za rejon miasta. – Tak mniej więcej zaczyna się zarówno i komiks i serial.

Scenarzysta Robert Kirkman już na samym wstępie ostrzega potencjalnych czytelników, że seria nie skończy się na kilku odcinkach. To mnie z początku lekko odstręczyło, bo nie chciałem specjalnie inwestować w długą serię, w dodatku o tak oklepanym motywie jak zombie. Postanowiłem dać jednak serii szansę, a przynajmniej kilku pierwszym albumom, mając nadzieję, że owy tasiemiec, w pełnym momencie się „wyłoży" i nie będzie mi się chciało czytać kontynuacji, albo zamknę nabywanie serii w dogodnym dla siebie momencie.

Pierwszy tom ozdabia grafikami artysta Tony Moore. Od następnego natomiast, pędzel przejmuje Charlie Adlard, którego niespecjalnie lubię, zwłaszcza po tych zdeformowanych kosmitach udających Muldera & Scully z Archiwów X. Kreska Tony'ego, choć dobra, ale nie „doskonała", przez Kirkmana była doskonała do tego rodzaju serii. Oczywiście zgadzam się, że naprawdę wyśmienicie rysuje zgniliznę i tytułowe „trupy", lecz trochę nie zgrzytają te jego grafiki w stosunku do treści – która, jak scenarzysta zakładał we wstępie – historia miała wykorzystywać „horror" jako podkład do ukazywania postaci występujących w albumie, jak i samej akcji i licznych wątków wypełnionych ciągłym zagrożeniem, dezorientacją i strachem. Rysunki Tony'ego są dokładne, i prawie realistyczne. Do tego się nie czepiam. Może raczej formę przedstawiania danych postaci. Powiem wprost: Maślane oczka bohaterów, przypominają mi bardziej postać Myszki Miki. Wyglądają sztucznie i nie prawdziwie, podobnie jak całość pierwszego albumu, który wydaje się na pierwszy rzut oka nie być taki „głęboki" jak Kirkman zakładał na samym początku. Ale to oczywiście moja opinia.

Scenariusz jest świetny. Nie rewelacyjny, ale świetny. Zdarzenia, jedno po drugim (nie, nie chodzi mi o Harper's Island) napinają coraz bardziej atmosferę. Bohaterowie nakreśleni są doskonale i równie świetnie zostali obdarzeni różnorodnymi cechami i charakterami. Kirkman świetnie opanował tą warstwę. Musiał. Inaczej jego założenia by padły. Robertowi wystarczy kilka tekstów przez które czytelnik prześlizguje się niezauważenie aż do chwili, gdy okazuje się, że wszyscy zostali otoczeni.

Taurus zaczęło publikacje komiksu w 2005, w tym samym roku co wydanie oryginalne w wydawnictwie Image. Komiks jest czarno biały i taki pozostaje w oryginale i w wersji sprowadzonej do polski. Z początku miałem nadzieję, że nikt nie wpadnie na „genialny" pomysł pokolorowania go. Wystarczy spojrzeć na kolory dobrane na okładce. Już bez tego komiks ten na

pierwszy rzut oka wydaje się być niepoważny. W pierwszej chwili myślałem, że jest parodią, ale okazało się inaczej. Całe szczęście. Chociaż owego „szczęścia” nie jestem pewny. Kreska pasowałaby do bardziej kiczowatej historii z gatunku tych, co to kręcił mistrzu Lucio Fulci, lub „Powrotu Żywych Trupów” ze scenariuszem O'Bannon'a. W ostatnich latach jest istny „wysyp żywych trupów”, w zarówno formie komiksowej jak i filmowej czy telewizyjnej. Są jednak lepsze, według mnie, komiksy w tej tematyce, chociażby „Remains” Steve'a Niles'a. Komiks jest o niebo lepszy od tego. Nakręcono film na podstawie powieści Niles'a ale wypadł słabo. Z „The Walking Dead” jest zupełnie inaczej.

Osobiście komiks nie przypadł mi do gustu, jednak zważywszy chociażby na samą ilość tomów, dotarł do wielu i zdołał zainteresować tak sporą ilość osób. Faktem jest, że to jedna z najlepszych serii komiksowych o zombie, pod względem scenariusza. Rysunek zachwyca mniej, przynajmniej mnie. Odczuwam mały zgrzyt. Brakuje klimatu. Realności, którą cechuje serial, a uważam serial za bardziej dopracowaną formę tej powieści graficznej. W serialu wszystko wydaje się zrównoważone. Akcja jest wartka w dogodnych momentach. Nawet samo zakończenie pilota pierwszego sezonu, akcja w czołgu, jest niesamowitym przeżyciem. Bardziej dopracowane są relacje między bohaterami. Są bardziej ludzcy. W komiksie jest to trochę inaczej zaserwowane. Co prawda autor zamysł swój spełnił. Jest to dobry komiks. Jednak to dopiero pierwszy album.

BLAME! Tom 1: Wędrówka Killy'ego. Początek poszukiwań

„Blame!” to pozycja niezwykła, unikalna, oryginalna i niesamowicie wciągająca. Dziwi mnie, że żadne Polskie wydawnictwo nie podjęło decyzji by wydać tą mangę w naszym, rodzimym języku. Jest ona, bowiem o niebo lepsza niż połowa pozycji komiksowych, jakie są sprowadzane do naszego kraju. „Blame!”, będący również najlepszą pozycją autora Tsutomu Nihei'a, zdobyła sławę nie tylko w Japonii, ale również w kilku krajach Europy, Stanach Zjednoczonych i Kanadzie. Choć są różnego rodzaju tłumaczenia polskie dostępne w sieci, translacje pochodzą z różnych wersji, czasami pełne błędów i nieścisłości. Same skany także nie są najlepsze.

„Blame!” momentalnie rzuca czytelnika po pierwszym zalogowaniu się w miejsce, o którym nic nie wiadomo. Z bohaterami, którzy nie mówią zbyt dużo. Nie ma praktycznie żadnej narracji w formie słownej. Są jedynie obrazy, miejsca i zdarzenia. Akcja i niesamowite istoty, niebezpieczne i nieobliczalne. A akcji jest tu całkiem sporo.

Miejsce, w którym dzieje się akcja, nazywa się po prostu „miastem”. Całość jest otoczona zaporą zwaną „Megastrukturą.” Jest to jedna wielka, pionowa, nieskończona rozbudowana i zaawansowana technologicznie budowla, przez którą Killy podąża coraz wyżej.

Już sam początek „Może na Ziemi, może w przyszłości” nie określa w zasadzie niczego. Jeśli to ziemia, to w bardzo odległej przyszłości, w której zapomniano o istnieniu Ziemi. Można jedynie domyślać się, że jest to ziemia, z kilku powodów: Postacie, zwłaszcza główny bohater Killy i dołączająca później Cibo, wyglądają jak ludzie, ale to o niczym w zasadzie nie świadczy. Występują tu również elementy i postacie, charakterystyczne dla naszego świata, jak chociażby pies pojawiający się w rozdziale drugim, stara książka lub też mały detal w Logu nr 3 - ekran ukazujący dwie postacie biegnące na tle morza w stronę dwóch palm. Jednak to także o niczym nie świadczy. Możliwości interpretacji jednak będzie pewnie tak wiele jak czytelników.

Już w pierwszym rozdziale widzimy Killy'ego w towarzystwie prawdopodobnie chłopca o „czystej strukturze”. Nie wiadomo czy jest człowiekiem, choć tak wygląda. Jego celem jest znalezienie innych ludzi, choć jest to niepewne, czy w ogóle są. Dowiaduje się, że trzy tysiące poziomów wyżej istnieją zamieszkane tereny, jednak nie wiadomo czy istoty są ludźmi. Zamierza on oprócz tego podążać coraz wyżej, by dowiedzieć się, co jest na samej górze. Ten wątek jest kluczowy dla wszystkich dziesięciu tomów, bowiem tyle liczy sobie seria. Oprócz tego Killy próbuje odnaleźć legendarny gen, dzięki któremu teoretycznie może się połączyć z systemem kierującym całym światem, w jakim rozgrywa się akcja mangi. Bohater podąża przez rozmaite dziwne miejsca nie wiadomo, przez kogo stworzone. Napotyka różnego rodzaju niebezpieczne

istoty mające za cel wyeliminowanie każdej istoty żywej i świadomej. Przynajmniej tak to wygląda. Killy'emu udaje się przetrwać dzięki broni, którą posiada.

Samo sprecyzowanie gatunku jest dosyć trudne. Jakakolwiek analiza tego tytułu może być zakwestionowana w zależności do punktu odniesienia, jaki obierze czytelnik. Określa się ją mianem „cybernetycznego okultyzmu". W zasadzie mamy tu gotyk, cyberpunk, techno-thriller, skrajny mistycyzm i akcję. Wszystko jest podane w jednej formie, jako nierozerwalna i spójna całość, doskonale się uzupełniająca. Seria pozbawiona jest humoru, jak i jakichkolwiek emocji. Nie ma praktycznie żadnej naturalności. Lektura nie jest jednak bezduszna, czy też skupiająca się tylko na formie a nie treści. Czytelnik zostaje wrzucony w akcję trwającą jakiś czas, przez co trudno mu się rozeznać, co się właściwie dzieje. Z biegiem akcji dostaje on kolejne elementy, z których próbuje ułożyć sensowną całość. Im bardziej akcja się rozwija, tym bardziej się gmatwa. Aż do samego końca, nic w zasadzie nie jest ani jasne, ani dopowiedziane. To układanka, której tak naprawdę nie da się ułożyć.

„Blame!" to historia, które w zasadzie nikt nie opowiada. Ona tworzy się sama. Jest nieprzewidywalna, wciągająca i pełna akcji. Bohaterami są istoty działające w przypływie chwili. Działają instynktownie, wedle zaprogramowanego planu. Killy, z tego, co można wnioskować „zwykły człowiek", wydaje się bardziej zimny niż maszyny próbujące go zniszczyć. Nic, bowiem żywego czy naturalnego nie może istnieć w świecie „Blame!", ciągle transformujące dzięki Budowniczym, zmieniającym strukturę miasta – wielkiego organizmu, zupełnie jak potężny wirus. Killy ma cel, jednak nie jest wyjaśnione, co go popycha do jego realizacji. Powieść wydaje się być bezcelowa, podobnie jak cała wędrówka Killy'ego, który w momencie, gdy rozpoczynamy lekturę, przebył już około pięciu tysięcy pięter, różnych poziomów i podąża coraz wyżej, niby ku nieskończoności. Jedyne, co pozwala bohaterowie przetrwać to broń, szczęście i inteligencja, która mimo wszechobecnej dominacji maszyn, jest sukcesywnie rozwijana. Killy podróżuje samotnie. Jest zimny i wyrachowany. Efekt ten pogłębia brak narracji. Nie wydaje się, by walczył o coś konkretnego. Jeśli jednak walczy, to nie dzieli się tą wiedzą z nikim. Nawet czytelnikiem. Niesamowita determinacja bohatera napina jeszcze bardziej atmosferę komiksu. Killy jest w ciągłym zagrożeniu. Może zginąć w każdej chwili. Zagrożenie może pojawić się w najmniej oczekiwanej chwili. Wszystko jest nieprzewidywalne i niepokojące.

Całość opiera się głównie na niesamowitych grafikach, które wyróżniają ten tytuł nie tylko pośród pozycji mangowych, lecz jakichkolwiek. Grafiki są dokładne, przemyślane i niezwykle oryginalne. Trudne do podrobienia. Nie są one kopią czy też przetworzeniem świata widzianego, na co dzień, lecz echem, trudnym do opisania i przedstawienia. Po raz kolejny Japoński artysta przedstawił wizję wprawiającą w osłupienie nawet największych twórców komiksu europejskiego. Narracja prowadzi czytelnika przez kolejne miejsca. Niesamowicie rozrysowane budowle, przestrzenie uchwycone w niesamowitej perspektywie. Lokacje są głównym motorem napędowym serii. To dla nich w zasadzie autor stworzył ten tytuł. Treść wydaje się tylko podstępnym zagraniem autora, chcący przedstawić swój zagadkowy świat przyszłości. Postacie ocenia się i poznaje po czynach, relacjach z innymi bohaterami komiksu, oraz decyzji, które Killy musi podjąć błyskawicznie.

Historia przypomina trochę opowiadanie Ballarda „Miasto Koncentracyjne", w którym dwie istoty, androidy, czy coś podobnego, poruszają się po olbrzymiej, metalowej konstrukcji za pomocą wind, w których podróż trwa kilkadziesiąt lat. W komiksie Nihei'a jest podobnie. Niemniej jednak, komiks jest w pewnym sensie eksperymentem, skupionym głównie na rysunku. Nihei sprawnie operuje komiksową formą, przedstawiając historię, której nie mógłby stworzyć w jakiejkolwiek innej formie. W sumie mógłby, ale nie dawałoby to należytego efektu, tak jak tutaj, a który w animacji znudziłby widza po pół godzinie.

Nihei, rocznik 1971, zadebiutował one-shotem pt: „Blame" w 1994 roku. Historia ta została umieszczona w mandze „Noise" będącą swoistym prequelem omawianej serii. Nihei zaczął

realizować swoje komiksowe projekty po powrocie ze Stanów. Tam zetknął się z komiksem superbohaterskim, przede wszystkim z postacią Wolverine'a. Kilka lat później narysował mini-serię „Snikt!" dla wydawnictwa Marvel Comics (patrz recenzja: Snikt!). Seria „Blame!" natomiast pozostaje największym i najdoskonalszym dziełem tego autora. Pierwszy odcinek serii miał miejsce na łamach japońskiego magazynu komiksowego „Afternoon" w roku 1998. Autor ma oczywiście na koncie wiele innych projektów, głównie krótkich nowelek lub pojedynczych tomów min. „Abara", „Abba", „Biomega", „Breaking", „Digimortal", „Sabrina", „Suzumega" oraz „Zeb-Noid". Są one jednak bardzo pokrewne tej mandze, odnoszą się do niej pośrednio lub ją uzupełniają. Różnicą między tym tytułem a innymi tego autora, są bardziej sprecyzowane miejsca akcji, czy też określenia, że fabuła rozgrywa się na Ziemi. Ostatecznie jednak Ziemia jest przedstawiona jako zupełnie odmienny świat, niż ten do którego przywykliśmy. Kolejnym wspólnym mianownikiem jest jednak szeroko pojęty gatunek science-fiction oraz horror.

Na samej mandze „Blame!" jednak się nie kończy. Wspomnianym już powyżej, że dopełnieniem tego tytułu jest jednotomowy zbiór opowiadań „Noise". Oprócz tego powstały w świecie „Blame!" jeszcze „NSE: Net Sphere Engineer", "Blame!2", "Blame! Academy", "Blame! And So On", no i mini-seria "Snikt!", cross-over pomiędzy marvelowskim mutantem w świecie mangi autora. Mówi się często, że „Snikt!" powstał dla pieniędzy by Nihei mógł zrealizować swoje marzenie, pełnometrażowy film aniomwany. Skończyło się na sześcioodcinkowym anime początkowo dostępne w sieci. Realizacją zajęło się studio TokyoPop, a reżyserem serii został Shintaro Inokawa. Anime w 2003 roku zostało wydane na dvd, z dodatkowym siódmym Logiem.

Mimo tego, że manga ma niewiele lat, już została określona mianem klasyki cyberpunku i wizjonerskiego arcydzieła. Nihei podnosi poziom i poprzeczkę komiksu do miana prawdziwej sztuki. Fabuła jest przemyślana a rysunek dopracowany do najmniejszego szczegółu. Komiks czyta się z łatwością, jakby oglądało się animację. Pozycja fenomenalna. Nie sposób jej streścić, ani opisać. Komiks ten powinien przeczytać każdy, kto chce doświadczyć naprawdę oryginalnej i doskonałej sztuki. Jest to jeden z najlepszych komiksów, jakie czytałem. Na pewno w pierwszej dziesiątce.

***

E-mail: Serwatyzm@gmail.com
Sztukater.pl
Serwatyzm.blogspot.com

***

SAMUEL SERWATA
2013

<u>Część 3.</u>
<u>ROZMOWY O BÓLU</u>

ROZMOWY O BÓLU
Wywiad z
Kamil’em Boettcher’em & Piotrem Harmacińskim

Recenzje Komiksów:
1. JESTEM OSTATNI
2. BÓL

Wywiad z Kamil’em Boettcher’em & Piotrem Harmacińskim
Autoryzowane wywiady, z Piotrem Harmacińskim oraz Kamilem Boettcherem rozmawia Samuel Serwata, dla sztukater.pl:
*****
ROZMOWY O BÓLU:

Recenzje komiksów oraz wywiady z: Piotr Harmaciński & Kamil Boettcher, przeprowadzone dla Sztukater.pl
Dodatkowo pozyskane materiały: Egzemplarz komiksu „BÓL” wraz z podpisem scenarzysty; ilustracje rysownika w formie skanów; fotografie oraz zgoda na publikacje obu autorów; gościnny rysunek autora wywiadu do komiksu „BOLESNE KRONIKI #53. CORAZ BARDZIEJ ŻAL”, publikowanego na bolesnekroniki.blogspot.com

Recenzje:
057. JESTEM OSTATNI.
058. BÓL.

„ROZMOWY O BÓLU” – Wywiad z twórcami:
Część 1. "UWIELBIAM KICZ" – Rozmowa z Kamilem Boettcherem
Część 2. "W TEN WŁAŚNIE SPOSÓB POWSTAŁ BÓL" – Rozmowa z Piotrem Harmacińskim

www.bolesne-kroniki.blogpsot.com

JESTEM OSTATNI



Nasz rynek komiksowy wypada wyjątkowo słabo jeśli chodzi o rodzimych twórców komiksu, już nieistotne czy zawodowo czynnych czy uznanych (z pominięciem rzecz jasna tych, którzy zyskali uznanie za granicą i tam też tworzących), czy też tworzących raz na bardzo długi czas lub też pojawiających się i znikających bez śladu, co jest najczęstszym zjawiskiem na naszym rynku.

Poszukując w Internecie jakichkolwiek informacji o nowych pozycjach polskich twórców działających na terenie Rzeczpospolitej Polskiej, natrafiłem na niezależną i darmową pozycję „Jestem ostatni” którą ściągnąłem z czystej ciekawości zainteresowany zawartością, która kryła się za interesującą, mroczną i wyróżniającą się na tle innych produkcji, okładką, nie zdradzającą niczego co mogłoby się za nią kryć.

Komiks przedstawia historię alternatywną w zasadzie nieokreślonym czasie. Od razu na pierwszej planszy przedstawia wkroczenie głównego bohatera w świetlistą kulę w momencie „teraz”. W zasadzie nie wiadomo (jeszcze) o co chodzi. Scena pozbawiona jest precyzji w której nie sposób odgadnąć co się dzieje. Następnie przeskakujemy do prawdopodobnego początku historii, rozgrywającego się rok wcześniej. Poznajemy sfrustrowanego gliniarza, alkoholika, wprowadzającego nas swymi cynicznymi i sarkastycznymi spostrzeżeniami, komentującymi rzeczywistość jak i samego siebie, w świat i pracę, którą wykonuje. Gdy wraz z Bobem, swoim partnerem przyjeżdżają na posterunek, Squeeze – jak mówią na bohatera, dostaje za zadanie przesłuchać kilku świrów przekonanych że mieli kontakt z obcymi.

Squeeze pyta jednego z nich: „Co wiesz o kosmitach?” – ten natomiast odpowiada: „Gdy przybędą… Wyzwolą nas… Już nie długo…”

Wszystko to, komentowane celnymi i niezwykle ironicznymi komentarzami Squeez’a, niemal na każdym kroku powoduje u czytelnika wybuchy śmiechu (o ile lubi się i ma dystans – tak jak główny bohater – do świata wokół) w niektórych momentach dosłownie rozbawiających do łez…

Komiks jest świetny. Może nie przedstawia jakiejś szczególnie wybitnej, wyszukanej i wartościowej literatury mającej przekazać jakiś głębszy cel; jest czystą rozrywką. Doskonale napisaną, ostrą i świetnie zilustrowaną. Rysunki są adekwatne do scenariusza. Również jak on, nie ma na celu przedstawiać rodzaju wyszukanej, artystycznej wartości. Są zasadniczo proste, co w tym przypadku jest zaletą, lecz nie prostackie. Świetne kadrowanie, ujęcia doskonale uzupełniają scenariusz. Mają klimat i są charakterystyczne. Całość przywodzi trochę na myśl komiks „Abra Makabra” lecz jedynie w przypadku humorystycznego podejścia do tematu. Nie jest to też komedia „pełną gębą”, lecz rzeczą absurdalną i nieprawdopodobną. Samo zakończenie natomiast, było tak zaskakujące, że w pewnym momencie miałem ochotę rozszarpać autorów (pozytywnie ujmując rzecz jasna) za to co mi i każdemu czytelnikowi zrobili…

Świetnie nakreślona fabuła wciąga momentalnie, a sama tajemnicza „żarówka” na której skupia się cała akcja komiksu, wzbudza ciekawość tak ogromną, że chce się przeczytać komiks do końca.Komiks jest świetną rozrywką, a autorzy są doskonale dopasowani pod tym względem. I choć dopiero co każdy z nich z osobna rozpoczyna karierę, mam nadzieję, że kolejne pozycje będę jeszcze lepsze, jednocześnie wzbudzą zainteresowanie na tyle by, któryś z wydawców się nimi zainteresował. Robią oni to naprawdę profesjonalnie i widać ogromną miłość do tego co robią.

Jednak mimo kilku minimalnych niedociągnięć, komiks posiada jedną zasadniczą wadę – jest krótki. Zbyt krótki!

Rysownik Kamil „Lupus” Boettcher tworzy już kilka lat, mając na swoim koncie imponującą ilość prac, którą prezentuje na swoim blogu: lupusartzzz.blogspot.com oraz na http://lupusartzzz.digart.pl/ na którym to portalu przez trzy lata działalności zamieścił 352 prace, niezwykle często i wysoko oceniane, który sam ten fakt jest godny podziwu i uznania, jak również do determinacji i niezłomności jaką ten autor wykazuje. Szczerze polecam zainteresowaniem się jego pracami, bowiem takich ludzi brakuje na polskim rynku, jak i regularnych serii, odcinkowych, które w zasadzie nie istnieją na naszym rynku. Rysownik publikuje w formie elektronicznej, w dodatku robiąc to i poświęcając się temu za darmo, choć może to się kiedyś zmieni, na przestrzeni dziejów ziemi, co im obydwu z głębi serca życzę.

Na koniec warto wspomnieć, że na początku tego roku został wydany w wersji papierowej komiks „Ból” tej samej spółki, co prawda zbierający trochę niepochlebne recenzje, ale są one w zasadzie zbyt krytyczne w stosunku do debiutujących autorów, którzy są bardziej zaangażowani w tworzenie komiksu, niż większa część artystów oficjalnie publikowanych na rynku. Ale co się dziwić, taka jest maniera z której jesteśmy znani. Najlepiej skrytykować każdego, kto próbuje coś zrobić z naszym (…) rynkiem, a potem narzekać, że nie ma ani przyzwoitych pozycji, ani jakichkolwiek serii, ani też autorów. Tacy jak oni nie mają żadnego wsparcia.

BÓL



Żyliśmy w niewłaściwych czasach. W sumie dalej żyjemy. Wszyscy. Ale tak było zawsze i nie zmieni się nic, a przynajmniej prawie nic na przestrzeni kolejnych stuleci. Jeśli obecne czasy można nazwać „ciekawymi" to jestem pewny, że najbliższe lata, będą jeszcze bardziej „ciekawsze".

Myślę, że po czasach obecnych, trwających do momentu, nie wiem, może do stu lat na przód; Nasi prawnukowie uznają, że lepiej wrócić do jaskiń i nie zadawać pytań. Gdyby człowiek pierwotny, pierwszy, który zadał pytanie, dostał je w odpowiedzi, nawet tak ktoś głupi jak on – teoretycznie – powinien rozumieć odpowiedź. Dzięki niej, człowiek był w zgodzie z naturą i nie oddawał się ewolucji, stojąc w miejscu. W obliczu wizji przyszłości takiego świata, co zatem innego pozostaje nam zrobić?

Wydany za własne pieniądze, w ograniczonym nakładzie „Ból" jest intensywny i daje o sobie znać o dziwo częściej niż sam się spodziewałem po tej pozycji. Autorami są dwaj młodzi, zdeterminowani artyści.: scenarzysta Piotr Harmaciński, który komiks jest jego drugą niezależną publikacją (pierwsza to „Outer Space"); oraz rysownik Kamil Boettcher, którego „Ból" jest swoistym debiutem w formie papierowej (nie licząc debiutu w magazynie komiksowym „Kolektyw"). Razem współpracowali przy komiksie „Jestem Ostatni" (recenzowałem jakiś czas temu ten komiks, zainteresowanych odsyłam do przeczytania w dziale komiksowym Sztukatera), kilku krótkich historyjek obrazkowych jak „Tajemnica Suszonej Aronii" czy „Dziewczyna w Białej Kurtce" (to historia to mistrzostwo).

Na jednym „Bólu" się jednak nie skończyło. Autorzy stworzyli krótką kontynuację pt: „Protector" który wraz z kolejnymi historiami dotyczącego tego tytułu można przeczytać na blogu tego tytułu: www.bolesne-kroniki.blogspot.com . Na tym jednak ich praca się nie kończy. Z owego bloga można łatwo trafić w kolejne miejsca i znaleźć jeszcze inne pozycje owych twórców (rysownik jak na swój wiek ma aż nieprzyzwoicie dużą ilość zrealizowanych projektów on-line – szczególnie polecam solowy komiks „Ród").

Więcej o twórcach będzie można znaleźć w dziale „wywiady" gdzie lada dzień pojawią się zamieszczone rozmowy z obydwoma twórcami. (Napomknę jeszcze tylko, że jest to ich pierwszy wywiad w życiu jakiego udzielili, zatem również, na czas obecny, jedyny wywiad.)

Do komiksu próbowałem podejść bez emocji. Zabrałem się do niego po kilku godzinach, kiedy udało mi się na parę godzin zapomnieć o nim, przyzwyczaić się by go obiektywnie przeczytać, a wrażenia po przeczytaniu lektury po raz pierwszy są zazwyczaj przesądzające. Emocjonowałem się, bo był to mój pierwszy komiks w wydaniu papierowym od bardzo dawna. (W dodatku z podpisem scenarzysty, he he).; Od tamtego „dawna" zmieniło się jednak zbyt wiele. Przede wszystkim sceptycznie i z dużą dozą ignorancji podchodziłem do twórczości Polskich artystów. Zaczęło się to jednak zmieniać z czasem, i na rynku komiksowym i we mnie (no tak, może wyglądam jak krowa, ale nią nie jestem).

Biorąc się za komiks „niemy" było to przedsięwzięcie ryzykowne z kilku powodów. Z wiadomej racji, że to w pewnym sensie nieoficjalny debiut. W dodatku pozycji takiego typu jest naprawdę bardzo mało na rynku. Rysownik musi być naprawdę pewny siebie, skoro odważył się na ilustrowanie komiksu, będącym „historią z morałem". Rozumiałbym gdyby to były komiksowe stripy, czy też jednostronicowe komedie bez słów, ale komiks ma 64 strony i jest zwartą, świetnie rozrysowaną historią. Było to według mnie niebezpieczne posunięcie, ale gratuluję odwagi i tego, że się udało.

Kamil Boettcher odwalił jak dla mnie kawał dobrej roboty. Świetne kadrowanie, co prawda uproszczony sposób (do granic przyzwoitości) rysowania, nie jest wadą. Rysunki są przejrzyste ale też widać, że rysownik ma już całkiem niezły warsztat, a niedociągnięcia szybko można podrasować. Widząc dodatkowo rozwój jego kreski na przestrzeni ostatnich trzech lat, to jest to ogromny postęp, a i też, mimo charakterystycznego stylu, potrafi zmienić lub nagiąć swoją kreskę. Oczywiście są też minusy. Momentami małe zróżnicowanie kadrów. Niektóre uproszczenia w rysunku trochę mogą irytować.

Po lekturze byłem trochę przybity. Scenarzysta zademonstrował prostą historię, która może być polecona każdemu. Komiks jest brutalny, depresyjny a momentami wręcz sarkastyczny, ale nie epatuje on przemocą ani niczego nie insynuuje. W pewnym sensie jest on widzem, który niemal beznamiętnie, bez słów (ludzkiego języka rzecz jasna) przedstawia całą historię. Harmaciński w zasadzie podświadomie wpłynął na czytelnika i mimo, iż przeczytało się komiks szybko, wszystko było jasne, to po ostatnich stronach, zamknięciu albumu, komiks trawi jeszcze długo i w zasadzie nie wiadomo dlaczego. Również sam się złapałem na tym, że podświadomie myślę o treści, a w zasadzie o rysunkach, które upraszczają wiele rzeczy do minimum, ta właśnie prostota wali najbardziej. Dopiero po czasie te zimne emocje się topią i wybuchają.

Skoro pozycja taka jak ta wypełza na światło dzienne, to nie tylko ze względu na zamiłowanie Harmacińskiego do fantastyki. Podejrzewam, że chciał jeszcze raz zwrócić innym uwagę na to kim są ludzie. Że to nie „xenomorphów" rozpoczną inwazję na planetę ziemia. Nie demony czy wampiry nas zniszczą, ale nasza własna ignorancja. Pokazał to dobitnie i prosto. No chyba prościej się już nie da.

Oczywiście powinniśmy skakać z radości i być szczęśliwi z przedstawicieli naszej rasy i każdy powinien powiedzieć, że jest dumny z tego, że jest człowiekiem. Jeśli istnieje jakaś pozaziemska cywilizacja, a sądzę, że tak zważywszy na ogrom wszechświata; na pewno gdzieś jest jakaś planeta, podobna do naszej. Zresztą, sami jesteśmy tego najlepszym przykładem. Jednak, jeśli Oni gdzieś tam są i do nas nie przylatują, to niekoniecznie dlatego, że są zbyt głupi (jak my, no ba). Jeśli są mądrzejsi, to specjalnie się z nami nie kontaktują. Wiedzą jak to się skończy i dla nich i dla całego wszechświata.

Jak znam głupotę człowieka, to na pewno – mogę się założyć – że ludzie, którzy będą mogli zwiedzać przestrzeń kosmiczną, to nie będzie w niej szukał rozrywek, wiedzy, nauki czy czegokolwiek innego, tylko Boga…

Człowiek, pojedyncza jednostka nie uświadamia sobie najprostszych fundamentalnych rzeczy. Nie przejmuje się tym, że skaziliśmy naszą planetę, która nas żywi. Nie rozumie, że człowiek, to też Ziemia. Pozostaje wygodnie usiąść i żyć spontanicznie z dnia na dzień. A co będzie, kiedy nastanie taka chwila w której się zorientujemy, że upragniony koniec, Apokalipsa, której tak ochoczo wyczekujemy – w ostatnim czasie niemal co rok obchodzimy przecież swoiste „Coroczne Święto Końca Świata". – Oczywiście jest wyjście. Mamy geniuszy, fizyków, astronautów, wojsko, rząd, gazetę „fuckt". Skolonizujmy inną planetę, ale najpierw uzbroimy się po zęby. Kto wie, który ze światów obrazowanych przez Giger'a będzie realny.

Jakby to bowiem było jeśli końcem człowieka, będzie jego powrót do jaskini z przeświadczeniem, że nie było to wszystko warte tych odpowiedzi. Odpowiedzi na fundamentalne pytania, okazały się banalne. Bez znaczenia. A skoro pozostały same odpowiedzi, samo znaczenie słowa przestaje mieć znaczenie. Kwestia uwolnienia umysłu od słowa, pozostawiałaby samą formę „myśli" również całkowicie zbędną.

Ten stan musiałby jednak być wiadomo, poprzedzony wydarzeniami, mający ostateczny wpływ na wszystko. Musiałyby to być szczytowe osiągnięcia w jakiejkolwiek dziedzinie nauki, myśli filozoficznej i doprowadzonej do ostateczności, na skraj załamania samej sztuki.

Zdarzenia te doprowadzą do czegoś w rodzaju wybuchu trzeciej, wojny totalnej. Świat pogrąży się w szaleństwie, chaosie i anarchii. Poza jakimikolwiek uczuciami. Człowiek zamierzał zniszczyć wszystko co stworzył. By nie mieć nic. - Okazał się za słaby w pojęciu wiedzy absolutnej. Wykraczającej poza słowo. To doprowadzić może jedynie do ostatecznego zatoczenia koła w postaci upadku człowieka. Za sam fakt tego, że to wszystko miało miejsce, winny jest człowiek. – Jego punktem kulminacyjnym będzie jego wyginięcie. Każdy może jego historię, od chwili upadku języka po koniec, wyobrazić sobie sam – jeśli ten jest do tego zdolny.

Jednak w obecnej chwili, nie pozostaje mi nic innego, jak tylko wychwycić i złapać te kilka, krążące w powietrzu, pytania: Czy było warto, pytać?, Czy był w tym sens? Czy tak się stanie? – Co mam

odpowiedzieć? – Czy nikt nie czuje się w obliczu tego akapitu trochę oszukany? – Taki jest świat. Życie to żart.

Samo to, że komiks został wydany niezależnie, świadczy o ogromnej determinacji i zaangażowania w komiks pomimo braku doświadczenia. Recenzje z którymi się zetknąłem, były skrajnie różne. Moja ocena, może dla niektórych trochę zawyżona, bowiem to komiks nieprofesjonalny, jest adekwatna do treści, którą zawiera. Bo to cholernie dobra robota, która dodatkowo jest wartościowa. Jest tam kilka małych uchybień, ale czego się czepiać? Zawsze można wrócić do narzekań, że jest mało polskich komiksów, mało dobrych i wartościowych. Osobiście to wolę kolejny raz przeczytać „Ból", niż znów czytać o „II wojnie światowej", „Postaniu Warszawskim" itd. Dość tego. Jakby nie było innych tematów oprócz historii i polityki Rzeczpospolitej przecie w naszym kraju…

W porządku, mogę nie zgodzić się, że scenariusz nie tchnie czymś nowym, a rysunki nie porażają akademickim realizmem. Jednak ten komiks po coś powstał. Dla kogoś. Ma zwrócić, po raz kolejny, uwagę na rzeczy proste, oklepane, niemal nudne. Traktuje o problemie, z którego większa część społeczeństwa całego świata wie doskonale. Zdaje sobie z tego sprawę. Ale każdy; większość nie robi nic. A jak robi, to stanowczo za mało. Najładniejsze rzeczy jest pojąć najtrudniej. Po co w zasadzie cały świat, od momentu pojawienia się radia, telewizji, Internetu – czegokolwiek, chciała go mieć dla siebie? Dla wiedzy. Dla rozrywki. Dzisiaj już po nic. Jest to nam zbędne. Dawniej częściej można było dostać ciosem szczerości, który wstrząsał człowiekiem. Dziś nie ma ani jej, ani konkretnej wiedzy, ani historii. Ludzie nie uczą się na błędach historii. Nie uczą się na cudzych błędach. Nawet na własnych. Nie trzeba ani słuchać, ani czytać czegokolwiek by się dowiedzieć czegoś istotnego.

W komiksie twórców Harmaciński / Boettcher wystarczy patrzeć. Tutaj słowa są nie potrzebne. Możliwe, że nigdy ich nie potrzebowaliśmy. I tak nie mogą one całkowicie jasno i jednoznacznie wyrazić tego co człowiek tak naprawdę myśli. Dlatego potrzebować będziemy innych zmysłów. Innych rodzajów sztuk. Dźwięku, zapachu, dotyku… A przede wszystkim potrzebujemy obrazu który będzie jednoznaczny i prosty. Nie wystarczy tylko patrzeć, ale umieć patrzeć i rozumieć wartość tego, co się ogląda. Nawet w momencie gdy lustro odbija znajomą twarz. Jeśli bowiem nie nauczymy się patrzeć, konsekwencje tego w przyszłości mogą być naprawdę bolesne…

„W TEN WŁAŚNIE SPOSÓB POWSTAŁ „BÓL”

Z Piotrem Harmacińskim rozmawia Samuel Serwata



Piotr Harmaciński.
Kilka słów o mnie:

Rocznik 1986.

Absolwent Politechniki Gdańskiej - wydział Fizyki Technicznej i Matematyki Stosowanej.

Jestem miłośnikiem kuchni azjatyckiej. W wolnym czasie (poza czytaniem i tworzeniem komiksów rzecz jasna) oglądam krótkometrażowe niezależne animacje. Korzystając z faktu że mieszkam 10 minut od morza, często spaceruję wzdłuż plaży. Niezależnie od pory roku. Czasami też lubię zabrać ze sobą gitarę akustyczną, piwo i pójść pograć na plaży. Mój debiut to web-komiks "Kosmo-ludek". Był bardzo słaby. Na szczęście już go nigdzie nie ma w sieci.

****

S. S. Na początku tego roku wraz z Kamilem Boettcherem wydaliście wspólnymi siłami komiks „Ból”. Nie była to oczywiście Twoja pierwsza publikacja. W połowie zeszłego roku oficjalnie wyszedł Twój pierwszy komiks „Outer Space” we współpracy z Michałem Ogińskim, również własnym sumptem. Masz na swoim koncie dosyć pokaźną ilość zrealizowanych projektów komiksowych, głównie jako scenarzysta, czemu zdecydowałeś się akurat na te dwie pozycje?

P. H. Zarówno "Outer Space", jak i "Ból" należą do szeroko pojętej konwencji science-fiction. Przyznam, że zawsze chciałem tworzyć komiksy, w mniejszym lub większym stopniu powiązane z fantastyką. Wymienione wyżej publikację mogą okazać się ciekawymi pozycjami, nie tylko dla fanów komiksów, ale również dla miłośników literatury s-f.

S.S. W sieci ukazała się pewnego rodzaju kontynuacja „Bólu” pod tytułem „Protector”, jednak różni się ona od części pierwszej, przede wszystkim „Ból” był niemy, a druga część przeciwnie. Dlaczego taka rozbieżność?

P. H. Rozbieżność jest motywowana zaprezentowaniem pewnej różnorodności. Nie chcieliśmy ograniczać się tylko do "komiksu niemego". Dodatkowo, w "Protectorze" rasa obcych jest na wyższym poziomie zaawansowania technologicznego niż istoty przedstawione w "Bólu". Ci pierwsi, porozumiewają się werbalnie, podczas gdy ci drudzy komunikują się głównie za pomocą gestów i pojedynczych słów.

S.S. „Protector" ukazał się jako darmowa publikacja e-book, dlaczego nie w wersji papierowej? Złe recenzje, krytyka, czy też jeszcze coś innego?

P. H. "Protector" z założenia miał pełnić uzupełnienie "Bólu". Jako iż jest to publikacja licząca zaledwie 15 stron, nie było mowy o wydaniu papierowym.

S.S. Od jak dawna piszesz scenariusze? I dlaczego realizujesz się akurat w komiksie? Sądząc po dosyć imponującym dorobku, wiążesz z tym swoją przyszłość.

P. H. Komiksy czytam (oraz zbieram) od czasów szkoły podstawowej. Szczerze mówiąc, zawsze czerpałem większą frajdę z czytania historii obrazkowych niż z oglądania filmów czy lektury książek. Komiksy zdecydowanie bardziej oddziałują na moją wyobraźnię. Rzetelnie skonstruowana i dobrze narysowana postać bardziej do mnie przemawia niż gra aktorska. Swoje pierwsze projekty komiksowe zacząłem realizować dosyć późno, bo dopiero w trakcie trwania studiów. Uznałem, że pomysły które kłębiły mi się w głowie, można w interesujący sposób przedstawić w formie komiksów. W ten właśnie sposób powstał "Ból".

S.S. Z Kamilem Boettcherem zrealizowałeś najwięcej projektów. Wraz z nim stworzyłeś trzy albumy oraz kilka nowelek. Jak się poznaliście i czemu zdecydowałeś się na współpracę z nim?

P. H. Gdy ukończyłem pisać scenariusz do "Bólu" zacząłem się rozglądać za rysownikiem który pomógłby mi w realizacji tego projektu. Na prace Kamila natrafiłem na "Digarcie". Jego charakterystyczna kreska (z pozoru prosta, jednak skrupulatnie dopracowana) od razu przypadła mi do gustu. Na początku współpracy stworzyliśmy kilka krótkich komiksów. Następnie, nieśmiało przedstawiłem mu scenariusz do "Bólu". Nie myślałem, że Kamil będzie chciał się podjąć narysowania 64 stronnicowego komiksu. Jednak ku mojemu zdumieniu, już w następnym mailu wysłał mi grafiki koncepcyjne postaci. Jego zapał i zaangażowanie zrobiły na mnie niesamowite wrażenie.

S.S. Ostatnio Kamil pracuję z innym rysownikiem. Zechcieliście zmian? Konkurujecie między sobą tworząc osobno? Z kim teraz pracujesz?

P. H. Kibicuję każdemu projektowi, w którym Kamil bierze udział. Uważam, że web-komiks "Stalowy Jeż", który Kamil realizuje wraz z Michałem Ochnikiem to jedna z najciekawszych pozycji dostępnych online. O konkurowaniu nie ma mowy. Każdy z nas po prostu realizuje się na swój sposób. Jeżeli chodzi o moją współpracę z innymi rysownikami – mogę jedynie zdradzić, że obecnie pracuję nad komiksem wspólnie z artystą którego praca trafiła do katalogu wystawy konkursowej 23 MFKiG. Jakie będą tego efekty? Czas pokaże.

S. S. Z każdym grafikiem pracujesz podobnie? Jeśli nie, to na czym polega i jak wygląda różnica między Boettcherem a Ogińskim?

P. H. Zasada współpracy jest podobna – przesyłam do rysownika rozpisane plansze, najczęściej w formie storyboardów. Na każdej stronie umieszczam propozycję rozkładu kadrów, opisy i box'y z narracją. W trakcie procesu twórczego pierwotny zamysł często podlega drobnym modyfikacjom.

S.S. Jak wygląda Twoja praca nad scenariuszem? Od czego zaczynasz i jak przebiega praca na fabułą. Pozostawiasz możliwość ingerencji własnej danemu rysownikowi, czy też dopracowujesz scenariusz drobiazgowo i wymagasz rzetelnej realizacji swojej wizji?

P. H. Pracę nad komiksem rozpoczynam od spisania pomysłów na kartce. Następnym krokiem jest rozplanowanie historii – określam wstępnie ilość plansz. Na samym końcu zajmuję się takimi szczegółami jak narracja czy dialogi. Na ogół zostawiam rysownikowi duże pole do manewru – w żadnym wypadku nie wprowadzam ścisłego rygoru i jestem otwarty na wszelkie sugestie, które mogłyby urozmaicić scenariusz. Zostawiam rysownikom otwartą furtkę w większości kwestii. Jednak, jeżeli w moim subiektywnym odczuciu styl artysty odbiega zbytnio od fabuły, nie decyduję się na współpracę.

S. S. Twoje scenariusze można w zasadzie łatwo zaklasyfikować w określonych gatunkach, nawet jeśli mieszasz style. Ostatecznie jednak łatwo je rozgraniczyć. Chcesz w ten sposób być rozpoznawalny jako pisarz tworzący określonego rodzaju pozycje?

P.H. Moim celem jest tworzenie komiksów które chociaż w drobnym stopniu skłonią odbiorców do refleksji. Faktycznie, mieszam style, jednak w większości przypadków staram się zachować konwencję science-fiction.

S.S. Pozycja „Jestem Ostatni" wykorzystuje w zasadzie oklepane schematy postaci, jak np. w głównego bohatera, zmęczonego życiem, cynicznego detektywa-alkoholika Squeeza. Chciałeś wykorzystać pewnego rodzaju schemat budowania postaci, czy też miało to inny cel?

P. H. "Jestem Ostatni" to swoista przestroga przed popadaniem w rutynę: praca-alkohol-sen. Squeeze symbolizuje wszystkie najgorsze cechy które mogą zacząć się uwidaczniać wraz z wiekiem i notorycznym brakiem motywacji.

S.S. Jak czytelnicy reagują na Twoje scenariusze?

P. H. Recenzje "Bólu" są ogólnodostępne w Internecie. Za każde słowo krytyki, które pomoże mi doszlifować warsztat, jestem niezmiernie wdzięczny. Każda opinia, zarówno negatywna jak i pozytywna zwiększa mój zapał do pracy. Szczerze – ogromnym sukcesem jest dla mnie sam fakt, że znajdują się osoby które poświęcają cząstkę swojego czasu by przeczytać komiksy do których miałem przyjemność napisać scenariusz. Jest to wręcz nieziemskie uczucie.

S.S. A wydawcy?

P.H. Na chwilę obecną nie zadręczam wydawców moimi pomysłami.

S. S. Jesteś bardzo zdeterminowany w tym co robisz i nie zważasz na porażki, ani na niespecjalnie pochlebne recenzje Twoich projektów. Czy recenzje mają jakiś wpływ na Twoją pracę? Jakie jest Twoje zdanie na ten temat?

P. H. Jak już wspominałem – każda krytyka może mieć pozytywny wpływ na dalszą twóczość. Każdą opinię należy docenić.

S.S. Sądzisz, że Twoje scenariusze mogą „przebić" konkurencję? Czy jest ona w zasadzie nieistotna?

P.H. Uważam, że przede mną jeszcze dużo pracy. Od poziomu takich twórców jak Grzegorz Janusz czy Dennis Wojda dzieli mnie ogromna przepaść.

S.S. Jak oceniasz nasz rodzimy rynek komiksowy? Ma on jakąś przyszłość oraz szansę dotarcia do zagranicznego czytelnika?

P.H. Moim zdaniem rynek komiksowy w Polsce ma się nie najgorzej. Wydawnictwa Centrala, Kultura Gniewu czy Timof regularnie wydają wartościowe i wybitne komiksy. Jeżeli chodzi o Polskich twórców za granicą – w mojej ocenie jest coraz lepiej. Krzysztof Gawronkiewicz, Marzena Sowa, Szymon Kudrański czy Marek Oleksicki to twórcy uznani poza granicami naszego kraju.

S.S. A sam komiks? Myślisz, że da się tą formę rozwinąć, czy też jest ona ograniczona w swej wartości i przekazie?

P. H. Każdą formę przekazu można rozwinąć, wprowadzając różnego rodzaju innowacyjne zabiegi. Podobnie jest z komiksem. Pole do manewru jest teoretycznie nieograniczone.

S. S. Mimo dosyć sporej konkurencji wśród artystów realizujących projekty komiksowe w zasadzie niewielu się tak naprawdę przebija. Bardzo wielu twórców, również uznanych, realizuje tak na prawdę bardzo niewiele projektów. Bardzo wielu pojawia się, działa i znika praktycznie bez śladu. Nasz rynek w zasadzie oprócz „Jeża Jerzego", kilku lokalnych magazynów komiksowych i pojedynczych albumów jak np. komiksy Jakuba Rebelki. Przede wszystkim nasz rynek jest ubogi w regularne serie komiksowe; Faktem jest, że nie da się w zasadzie wyżyć z rysowania komiksów w Polsce. Twoim zdaniem jest to czynnik przeważający? Z czego według Ciebie to wynika? I kto w tym przypadku jest najbardziej odpowiedzialny za takiego rodzaju stan, czytelnik, czy autor?

P. H. Jest to kwestia na którą nie ma jednoznacznej odpowiedzi. Nakłady komiksów w Polsce są niskie, gdyż nie ma wielu odbiorców. Czytelnicy nie kupują komiksów bo są zbyt drogie. Koło się zamyka. Nie znam dostatecznie mechanizmów działania rynku wydawniczego by móc się w tej kwestii wypowiedzieć. Osobiście zajmuję się tworzeniem po pracy. Na chwilę obecną nie uważam bym mógł w jakikolwiek sposób zarobić na moich publikacjach. Nie wykluczam też, że ta sytuacja może się zmienić w przyszłości.

S.S. Jacy są Twoim mistrzowie? I co jest największą motywacją i inspiracją do tworzenia?

P. H. Szczególnie cenię komiksy Jeff'a Lemire'a (Sweet Tooth, Opowieści z Hrabstwa Essex). Jego albumy umiejętnie rozbudzają emocje oraz skłaniają do przemyśleń. W mojej ocenie, postaci wykreowane przez Lemire'a są idealnie nasycone niewinnością i realizmem. Inni artyści którymi się inpiruję to: Steve Niles i Ben Templesmith. Natomiast "Wieczną Wojnę" Marvano i Haldemana mógłbym czytać niemal codziennie.

S. S. Nad czym pracujesz teraz i z kim? I jakie są Twoje plany na najbliższe pięć tysięcy lat? Jakie jest Twoje największe nierealne marzenie?

P. H. Obecnie jestem zaangażowany w kilka projektów. Jest jednak zbyt wcześnie by zdradzać szczegóły. Ze swojej strony mogę zapewnić, że nie spocząłem na laurach. Moje cele zapewne nie odbiegają od celów innych twórców – chcę tworzyć komiksy najlepiej jak potrafię. Nie mam zamiaru obudzić się za 50 lat i zreflektować, że zmarnowałem ten czas. Nierealne marzenie – nie mam takiego. Każde z moich marzeń jest możliwe do spełnienia. Potrzebna jest tylko ciężka praca.

S.S. Czy uważasz, że serial „Z Archiwum X" jest naprawdę realizowany na podstawie „udokumentowanych faktów"?

P. H. Wstyd się przyznać ale nie obejrzałem nigdy żadnego odcinku "Z Archiwum X" w całości...

S.S. Chciałbyś na koniec dodać coś od siebie?

P. H. Chciałbym podziękować każdemu kto znalazł przysłowiowe 5 minut, by przeczytać komiks który miałem okazję współtworzyć. Dla scenarzysty-amatora jest to wielkie wydarzenie. Serio!

S.S. Dziękuję za rozmowę i życzę dalszych sukcesów.

„UWIELBIAM KICZ”

Z Kamilem Boettcherem
rozmawia Samuel Serwata



Kamil „Lupus” Boettcher.

Twórca komiksów głównie undergroundowych chociaż ma na swoim koncie wydany w styczniu tego roku komiks „Ból” (scenariusz – Piotr Harmaciński). Zadebiutował w dziewiątym numerze magazynu komiksowego „Kolektyw” („Polowanie” scenariusz – Michał Ochnik). Komiksy Lupusa można znaleźć na jego blogu oraz kilku innych stronach, które prowadzi (np. blog „The Zombie Nina”). Współpracuje z Michałem Ochnikiem przy Web-komiksie „Stalowy Jeż” na motywach powieści J. Brzechwy oraz z Piotrem Harmacińskim przy „Bolesnych Kronikach”. Zajmuje się także tworzeniem okładek płyt oraz projektuje loga dla zespołów.

W życiu zajmuje się jednak zupełnie czymś innym. Rysunek to dla mnie głównie pasja, hobby, największa miłość.

***

S.S. Jesteś miłośnikiem horroru, czy sądzisz, że ten gatunek ma w sobie jeszcze jakiś potencjał?

K.B. Oczywiście, że ma po prostu teraz większość twórców idzie na łatwiznę (mam na myśli filmy). Gumowe potwory zostały zastąpione CGI, wampiry przemieniły się w emo dla nastolatek, zombiaki występują w chyba tylko w komediach itd. Wydaje mi się, ze kiedyś twórcy chcieli pokazać coś fajnego, czuli to a dzisiaj wszystko jest tworzone z myślą o tym żeby zarobić jak najwięcej i żeby film był najlepiej dla każdego. Teraz już chyba nic nie potrafi przestraszyć widza. Myślę jednak, że zawsze da się otworzyć jakieś przejście, którego nikt wcześniej nie otwierał. Wśród tego całego niby horrorowego bałaganu da się znaleźć coś godnego uwagi dla prawdziwego horror maniaka. W komiksie jest wszystko w porządku. Co chwilę powstają jakieś nowe świetne horrorowe serie lub one shoty. Wydaje mi się, że obecnie to właśnie komiks rządzi w gatunku horroru a nie film czy książka. Według mnie historia może być z cyklu „nic nowego, znowu to samo” dla mnie liczy się jak jest pokazana, zrobiona i czy posiada jakiś ciekawy klimat. Wiesz, sprawiająca że chcesz to czuć, chcesz tam być, chcesz wracać do tej chatki w środku lasu.

S.S. Główną warstwą Twoich solowych projektów jest horror, jednak nie stronisz od groteski. Czy traktujesz gatunek horroru w ten właśnie sposób?

K.B. Uwielbiam łączenie horroru z groteską czy komedią chociaż nie zawsze, czasami to nie działa tak, jak powinno. Uważam, że nie ma niczego złego w łączeniu gatunków. Można przypadkiem stworzyć coś całkiem interesującego. Osobiście jednak jestem fanem tego „poważniejszego” horroru;)

S.S. Jak długo rysujesz i jak się tego nauczyłeś?

K.B. Hmm kiedyś uwielbiałem odwiedzać starszego kuzyna a dokładniej jego strych. Miał on tam masę swoich starych zeszytów w których rysował motory, samochody i tego typu trudne rzeczy. Bardzo mi się podobały jego rysunki. W domu zacząłem sam rysować, lecz za cholerę nie wychodziły mi motory ani samochody (chyba do dzisiaj nawet), więc przerzuciłam się na coś lżejszego typu muminki, kaczor Donald, smerfy. To wychodziło mi o niebo lepiej. Potem standardowo pojawiły się komiksy z TM-Semic no i się zaczęło bazgranie super bohaterów:). Oczywiście tylko dla siebie lub znajomych. Potem miałem baaardzo długą przerwę od rysowania. Wróciłem do rysowania w 2005 roku albo 2006.

S.S. Jak Cię oceniają czytelnicy, wydawcy, recenzenci…?

K.B. Czytelnicy chyba dobrze, sądzę, ze każdy z zaglądających na moje blogi, digarty itp. może znaleźć coś dla siebie. Staram się nie zamykać, mimo wszystko, tylko w horrorze;) jeszcze nie doznałem jakiejś ogromnej krytyki z ich strony. Wydawcom zwykle nie odpowiada mój styl;) a recenzenci cóż bywają różne opinie (tak, czasami nawet pozytywne!). Każdy ma prawo do wyrażania swojej opinii a konstruktywna krytyka zawsze pomaga.

S.S. Generalnie współpracujesz z Piotrem Hermacińskim. Ostatnio zacząłeś pracę z innym scenarzystą – Michałem Ochnikiem – przy „Stalowym Jeżu”. Jakie są różnice między nimi? Czym była spowodowana ta zmiana?

K.B. Z Piotrem współpracuję cały czas gdyż prowadzimy Web-komiks Pt. „Bolesne Kroniki” jest to coś na wzór kontynuacji „Bólu” lecz pokazane z lekkim przymrużeniem oka. Nazwałbym ten komiks „**Ból w Krzywym zwierciadle**” ;) Co Niedzielę nowy odcinek. Zapraszamy. A na czym polega różnica? Obaj scenarzyści mają swoje pomysły. Każdy komiks jest zupełnie inny, staram się także aby każdy z nich był rysowany w trochę innym stylu. Myślę, że różnice widać od razu. W przypadku „Jeża” dostaje od Michała od razu cały scenariusz (15 stron) z dokładnym opisem poszczególnych kadrów, tekstem itp. „Bolesne Kroniki” działają trochę inaczej, każdy odcinek (jedna strona) opowiada jedną krótką historyjkę. Oba komiksy ciągle się tworzą i pojawiają się regularnie, więc nie ma mowy o zmianie:)

S.S. Jak wygląda współpraca ze scenarzystą? Wchodzicie sobie w kompetencje czy zostawiacie sobie wolne pole?

K.B. Na szczęście to wyrozumiałe chłopaki i nie ingerują w mój styl. Mogę robić co tylko chcę, szczególnie w przypadku „Stalowego Jeża”. Uwielbiam eksperymentować z kolorystyką i wyglądem głównego bohatera (hah! Zajrzyj do pierwszego rozdziału i do obecnego;)) Czasami zdarza mi się, że zmienię coś…głównie zdarza mi się to w „Stalowym Jeżu” (w „Kronikach” czasami coś pomylę i kosmici biegną w inną stronę niż było w scenariuszu, sorry, Piotr;) Michał pisze masę tekstu i czasami nie ma gdzie tego upchnąć a szkoda mi zasłaniać rysunku przy którym zarwałem nockę, więc czasami dodaję/usuwam jakiś kadr lub rysuję to co napisał Michał tylko w inny sposób.

S.S. Realizujesz również solowe projekty, opowiedz jak wygląda praca. Przygotowujesz scenariusz czy zaczynasz od rysunku? Czym się różni tworzenie samemu od tworzenia dla innych? Co Tobie bardziej odpowiada?

K.B. Gdy tworzysz samemu, możesz zrobić wszystko lecz istnieją także minusy. gdy wszystko schrzanisz możesz mieć pretensje tylko do siebie;) W moim przypadku bardzo często muszę sam tworzyć wszystko, gdyż mało kto z ludzi których znam (scenarzystów) lubi horror w którym z kolei ja czuję się

najlepiej. Bardzo często wszystko zaczyna się u mnie od jednego rysunku. Tak było np. z komiksem „Kotton", który możecie ściągnąć sobie z mojego bloga. Potem wymyślam całą historię. Zbieram pomysły, tworzę resztę bohaterów i na koniec najtrudniejsze – scenariusz i teksty. Czasami tworzyłem komiksy pozbawione wcześniej napisanego scenariusza. Wiesz, rysujesz i w trakcie tego wymyślasz na bieżąco co będzie dalej;) no, ale potem trochę dorosłem i postanowiłem najpierw napisać scenariusz a potem rysować.

S.S. Jakie są Twoje największe inspiracje? Jacy są Twoi najwięksi mistrzowie?

K. B. Ogromną inspiracją jest dla mnie pisarz H.P.Lovecraft, kocham jego dzieła, po prostu kocham. Niesamowita dawka inspiracji. Natomiast jeżeli chodzi o twórców komiksowych/rysowników to jestem ogromnym fanem Kelley'a Jonesa (jego rysunki są dla mnie jak narkotyk), Richarda Corbena, Mike'a Mignoli, Ashley'a Wooda, Teda Mckeevera, Bena Templesmitha (widząc genialną, wręcz szokującą kreskę tych dwóch panów zrozumiałem, że nie trzeba rysować doskonałych budynków, perfekcyjnie odwzorowanych pod względem anatomii postaci itp. a można skupić się bardziej na wnętrzu bohatera, na stworzeniu niesamowitego klimatu (czasami wręcz przytłaczającego!) i wciągającej historii) Lubię też Erika Larsena (starego powiedzmy tak do setnego numeru „Savage Dragona";) i jeszcze kilku innych wspaniały artystów, dzięki którym chce się działać.

S.S. Dużo eksperymentujesz z rysunkiem i kolorem. Ostatecznie jednak opracowałeś swój własny charakterystyczny styl rysowania. Często dokonujesz zmian w rysunku?

K.B. Wielkie dzięki, że tak uważasz. Uwielbiam eksperymentować. Staram się aby każdy komiks wyglądał inaczej, aczkolwiek żeby było w nim coś, co sprawia, że każdy zainteresowany rozpozna w tym mój styl. Wydaje mi się, że gdybym ciągle rysował tak jak np. w „Stalowym Jeżu" to szybko by mnie to znudziło. Dlatego też lubię mieć kilka projektów w różnym stylu i przeskakiwać z jednego na drugi;) Dzięki temu uniknąć nudy.

S.S. Ile zajmuje Ci realizacja jednej komiksowej planszy i jak wygląda Twoja praca?

K.B. Jak mam dobry, wolny dzień to 2-3 strony. Ostatnio udało mi się narysować pięć stron do „Stalowego Jeża" w ciągu jednego dnia. Byłem z tego zadowolony;) no, ale „Jeż" jest dość prosty, do narysowania, więc to powinna być norma a nie powód do chwalenia się. Kartka A4, ołówki, cienkopisy, farbki, skaner i obróbka na kompie. Najwięcej używam kompa do obróbki „Stalowego Jeża" myślę, że to widać. Staram się aby „Jeż" coraz bardziej przypominał film animowany pocięty na kadry;) Z jednej strony uwielbiam bawić się tymi różnymi komputerowymi bajerami i kolorami, ale z drugiej jest to cholernie czasochłonne. Staram się powoli ograniczać używanie kompa, zobaczymy co z tego wyjdzie.

S.S. Czy sądzisz, że nasz rodzimy komiks ma jakąś przyszłość, nie tylko w kraju?

K.B. Myślę, że tak. Pojawia się coraz więcej świetnych polskich twórców i komiksów. Ostatnio nawet dostaliśmy superbohatera, który bez wątpienia mógłby zostać naszym Batmanem. Mam na myśli „Białego Orła" oczywiście. Bardzo fajny komiks, taki w amerykańskim stajlu;)

S.S. Gdy podejmujesz pracy nad solowym projektem, czym się kierujesz? Zamierzasz zadowolić czytelników, wypełnić lukę w pozycjach których brakuje, czy też tworzysz historie nie zważając na nikogo i na nic?

K.B. Tworzę to, na co mam w danej chwili ochotę. Coś co chciałbym zrobić przede wszystkim dla siebie, ponieważ jak już wspominałem to dla mnie najwspanialsza pasja. Kocham wymyślać nowych bohaterów, stwory, historie. A najfajniejsze jest to, gdy ktoś to ściągnie, przeczyta, obejrzy i jeszcze mu się to spodoba – po prostu MOC. Ostatnio byłem solidnie zaskoczony gdy znany portal komiksowy zrecenzował mój solowy komiks„Kotton" (w prawdzie niezbyt pochlebna ta recenzja, ale jednak recenzja!). Jednak ktoś to czyta jak się okazuje:)

S.S. Na Twoich blogach jest kilka Twoich solowych mini-serii. Wolisz realizować pojedyncze projekty, czy też wolałbyś tworzyć regularne, zeszytowe serie komiksowe, których na rynku brakuje? Czy tworzenie takiej serii jest realne w naszym kraju?

K.B. Wątpię czy jest szansa żeby w tym kraju jakaś seria utrzymała się dłużej niż rok, pół roku. Chodzi mi o takie tworzone regularnie co miesiąc lub co dwa, oczywiście. Jeżeli chodzi o mnie to jest to dla mnie bez różnicy lubię oba warianty;)

S.S. Jakie są twoje założenia, motto, czym się kierujesz w życiu i jak to się przekłada na Twoje rysunki? Jakie historie lubisz rysować najbardziej? Co chcesz osiągnąć swoimi pracami? Oraz do kogo są one skierowane?

K.B. Motto Krzyżówka oczywiście „Przede wszystkim do przodu!”. Najbardziej lubię rysować rzeczy związane z horrorem, thrillerem, sf, fantasy. Wydaje mi się, że każdą historię mógłbym przerobić w horror. Jakiś czas temu miałem narysować komiks dla dzieci o gadającej zapałce czy coś w tym stylu. Byłem zaskoczony, ze ktoś, kto widział moje bazgroły zwrócił się do mnie w takiej sprawie. Bardzo się ucieszyłem i zacząłem pracę. Narysowałem pierwszą stronę i podesłałem człowiekowi od tego projektu żeby sprawdził czy o coś takiego chodzi. Odpisał, że to wygląda zbyt… przygnębiająco i mrocznie. Na stronie była kuchnia, zlew, i bawiące się zapałki. Myślę, że moje komiksy mogą spodobać się ludziom lubiącym szeroko pojętą grozę. Z tego co zauważyłem to niewiele jest komiksowej grozy w naszym kraju. Co chcę osiągnąć? Chcę żeby było więcej komiksu!!!

S.S. Na jednym z Twoich blogów są do pobrania trzy tomy LUPUSartZzZ. Jest to swoisty artbook zawierający zbiór tego, co umieszczasz na stronce lupusartzzz.digart.pl. Co to są za prace?

K.B. Są to różnego rodzaju prace, które udało mi się narysować do tej pory. W różnym klimacie., nie tylko horror i wampiry;) Znaleźć tam można nawet moje wersje słynnych bohaterów komiksowych w stylu Batmana, Hellboya czy Spawna. Wiele różnego rodzaju wizji, fanartów, prac zainspirowanych filmami, niewykorzystanych pomysłów itd. Przy okazji - Dzięki za przypomnienie, niedługo muszę spakować kolejny tomik:)

S.S. Czy jest jakaś postać albo komiks, który chciałbyś narysować?

K.B. Tak. Moim największym komiksowym marzeniem jest móc narysować komiks o Obcych:) Wiesz, Xenomorphy i te sprawy.

S. S. Jasne. Nad czym pracujesz teraz, z kim i co zamierzasz w najbliższym czasie? Jakie jest Twoje największe, nierealne marzenie.

K.B. „Kotton” się zakończył (chociaż za jakiś czas pojawią się jeszcze 2 ciekawe rzeczy związane z szeryfem;) więc czas brać się za coś nowego. Obecnie pracuję nad kolejnymi dwoma solowymi projektami. Tym razem postaram się jednak gdzieś z nimi uderzyć, a na pewno z jednym z nich gdyż jestem z niego cholernie zadowolony. To chyba najlepszy komiks (solowy) jaki udało mi się popełnić. Wracam na dziki zachód. Mam jeszcze jedną historię, która tam umieściłem i chciałbym ją pokazać. Zobaczymy czy coś z tego wyjdzie. Tworzę również bez przerwy kolejne strony „Stalowego Jeża” i „Bolesnych Kronik”. Także niedługo rozpocznę pracę nad kolejnym pomysłem Piotra Harmacińskiego. Natomiast Moim nierealnym marzeniem jest móc narysować komiks o Obcych dla „Dark Horse”.;)

S.S. Ostatnio Stany Zjednoczone opracowały pewnego rodzaju urządzenie teleportujące. Polega ono na tym, że przedmiot A tworzy swoistą kopię w punkcie B, a gdy już znajdzie się w punkcie B, staje się oryginałem, podczas gdy A zostaje wykasowane. Naukowcy są w fazie testów, jednak nie potrafią wyjaśnić do końca w jaki sposób działa opracowane urządzenie. Udało im się, podobno, teleportować przedmiot na określoną ilość kilometrów. Czy uważasz, że coś takiego mogłoby zastąpić

standardową komunikację jak również umożliwić przemieszczanie się? Jakie jest Twoje zdanie na ten temat?

K.B. Hmm brzmi interesująco, chociaż obawiałbym się tego urządzenia. Jeszcze wsiadłbym do niego z np. muchą albo innym komarem i przemienię się w jakiegoś brundle fly'a! No way!

S.S. W twoich niektórych pracach i rysunkach widać fascynację filmami z listy Video Nasties, jak na przykład jedna z ostatnich Twoich pracy była na podstawie filmu „Antropophagus". Czemu zainteresowanie takimi produkcjami, pełnymi wyszukanej przemocy, jak również kiczu, jaki reprezentuje min. genialna wytwórnia „Troma".

K.B. Uwielbiam kicz. Te filmy są o wiele bardziej klimatyczne niż te wszystkie hollywoodzkie produkcje, są nie do podrobienia, mają swój urok, którego nic nie przebije. Tylko wybrani to czują!;) Wiesz sam nie wiem skąd to zainteresowanie. Ja np. boję się gore i tego typu krwawych rzeczy. Boję się widoku flaków, rozerwanego ciała bardziej niż jakiegoś wampira czy psychopaty. Od zawsze lubiłem rysować rzeczy, których się bałem i zostało mi tak do dzisiaj zapewne.

S.S. Obecnie trwają prace nad komiksem „Detektyw Cthulu", opowiedz o pracy nad tą pozycją, z kim współpracujesz, i jakie są plany odnośnie tego tytułu? Nazwa sugeruje, że nawiązujesz do opowiadań H. P. Lovecrafta. Dwa albumy komiksu „Stalowy Jeż" nawiązywały do utworów Jana Brzechwy. Czemu wybraliście tak różnych autorów?

K.B. Michał Ochnik (z którym tworzę także „Stalowego") odpowiada za scenariusz. Ja oczywiście za rysunki. Tym razem postanowiliśmy zrobić coś innego. Bajecznego świata „Stalowego Jeża" uderzyliśmy do mrocznego Londynu wypełnionego wampirami, wilkołakami i zombiakami. Może i brzmi to jak kolejny typowy komiks o walce z truposzami, ale takim nie jest. „Detektyw Cthulhu" to kryminał wymieszany z noir i lekkim horrorem. Nie znajdziecie tutaj litrów krwi ani flaków. Postanowiliśmy, aby komiks przypominał stary, dobry kryminał z tą różnicą, że zamiast typowych oprychów mamy tutaj wampiry, wilkołaki i istotę rodem z powieści Lovecrafta. Jeżeli chodzi o „Jeża" to jest to w 100% pomysł Michała. Wiem, że jest on ogromnym fanem gry „American McGee's Alice" i chciał stworzyć coś podobnego wykorzystując do tego nasze polskie bajki. Padło na Jana Brzechwę. Uznałem to za świetny pomysł i rozpocząłem pracę nad wyglądem głównego bohatera. Potem poszło już z górki.

S.S. Widać ogromną pracę włożoną w dwa albumy „Stalowego Jeża". Są to pozycje albumowe, wykorzystujące europejski kanon publikowanych albumów, średnio po 46 stron. W dodatku są w kolorze. Czemu zdecydowałeś się na kolor? Dlaczego, pomimo wielkiego trudu w realizacji tego projektu wraz z Michałem Ochnikiem, są one dostępne w zasadzie bezpłatnie?

K. B. Nigdy nie myślałem o tym żeby robić „Stalowego" za kasę. Chcieliśmy po prostu zrobić Web-komiks i przy okazji dobrze się bawić. Wydawało mi się, że ten komiks musi być w kolorze. Chciałem żeby posiadał bajkowy klimat, a bez koloru byłoby mi ciężko to pokazać.

S.S. Kto był pierwowzorem postaci Matt'a Dolinga z komiksu „Trup na Zlecenie"?

K.B. Ja, gdy byłem jeszcze chudy. Niedawno czytałem ten komiks – o ludzie... Nie usunę go, ale trochę się wstydzę. Teraz zmieniłbym chyba wszystko w nim poza głównym bohaterem ofkorzzz!

S.S. Który zrealizowany przez Ciebie komiks cenisz najbardziej i dlaczego?

K.B. Nikt tego nie zrozumie, ale najbardziej podobał mi się „Project WARabbit". Pod względem fabuły był głupi jak but, ale robiło mi się go najlepiej. Byłem tak mocno nakręcony gdy go rysowałem. Wcześniej naczytałem się sporo na temat eksperymentów jakim poddawano ludzi w placówkach badawczych w jednostce 731 podczas II wojny światowej. To był prawdziwy horror. Dodałem do tego swoje dziwaczne pomysły, mam na myśli eksperyment z którego powstał główny bohater – gigantyczny królik!

Wcześniej oglądałem sporo różnych Anime oraz mang i postanowiłem jakoś wymieszać ze sobą te klimaty… w rezultacie powstał wojenny królik!;D

S.S. Czy Twoim zdaniem Elvis i Michael Jackson naprawdę żyją i są ze sobą spokrewnieni?

K.B. NO BA.

S.S. Dziękuję za poświęcony czas i życzę kolejnych udanych projektów. Również za kasę.



